Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 4 / April 1988 ÖS 55 / Sfr 6,50 / DM 6,50

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 4 / April 1988
3. Jahrgang
ÖS 55
Sfr 6,50
DM 6,50

ISSN 0933-1867

RUSSISCHE SOFTWARE

Das Spiel "Tetris" fasziniert alle.

Die UDSSR als Software-Newcomer?

DIE SUPERKARTE

Ultima Ratio

was spielt sich ab in Brataccas?

PUBLIC-DOMAIN

16-Bit Software stark gefragt

Computerfutter zum Nulltarif!

SPIELE-SZENE

* Black Lamp
* Shadowgate
* Arkanoid II
* Traz . . .

diese Software-Renner garantieren Spielfreude!

PINK PANTHER

COMPUTER GAME

SPECTRUM
ATARI ST/AMIGA
AMSTRAD/C 64

ariolasoft

ATARI ST

AMSTRAD

MAGIC BYTES

Das Vorwort, liebe ASM-Leser,...

... scheint wohl bei jeder Zeitschrift ein Muß zu sein, ein wichtiges Instrument der Selbstdarstellung. Über Sinn und Zweck desselben will ich mich gar nicht auslassen. Gehen wir deshalb einfach mal davon aus, daß es da ist - und hier ist es! Zunächst möchte ich allerdings anmerken, daß das Vorwort der letzten ASM bei den Lesern gut ankam. Gleichzeitig möchte ich betonen, daß man nicht alle Tage so gut drauf sein kann, um einen solchen (lustigen?) Schmarrn zu verfassen. In der Leserpost der vergangenen Tage klang schon mal an, daß es eine Hitliste der beliebtesten ASM-Autoren gibt, die ich Euch natürlich nicht verrate. Aber - so wurde angemerkt - wir hätten auch mit derartig viel Programmen zu tun, daß unsere schriftstellerische Entfaltungsmöglichkeit darunter leide. So drohen wir (fast) alle, im „Mühl" zu ersticken! Na, war das kein Hinweis? Doch jetzt gehen wir über zur Tagesordnung:

Der ASM-Wetterbericht! Die Lage: Auf unserem Sateliten-Foto erkennen wir einige sonnige Abschnitte (Black Lamp, Shadowgate, Traz, Tetris, Great Golf, Pink Panther, Time Bandit usw.). Es handelt sich hierbei um ein kräftiges Zwischen-Hoch, das allerdings von heftigen Niederschlägen begleitet wird, die teils in Regen, teils in Flops übergehen (Games Compendium, Soccer King, Space Pilot 2, Thundercross usw).
Wetterbestimmend bleiben allerdings zahllose Aufheiterungen und Ausläufer, die Stürmisches aus wechselnden Richtungen mit sich bringen. Als da waren: Wettbewerbe - u.a. wird es einen glücklichen Gewinner geben, der mit einer Begleitperson nach Paris fliegen und später an einem Atari ST + Monitor + Laufwerk + Maus spielen kann. Ist das etwa Nichts? Mal ganz abgesehen davon, daß wir noch **sechs** weitere Preisausschreiben im Heft haben ...
Desweiteren werdet Ihr natürlich wieder ausführlich über die Titel des Monats informiert. Wir haben Euch auch einige „Blickpunkte" anzubieten, Berichte, die Euch über kommende Titel in Kenntnis setzen sollen. Martina stellt Euch in der „No Budget"-Ecke das Beste für **Amiga** vor. Außerdem präsentieren wir die „Konvertierungen" in einem neuen Gewand...
Bevor Ihr Euch jetzt die ASM krallt, sei noch erwähnt, daß wir in der kommenden Ausgabe ein Bonbon für Euch bereithalten, das aufgrund vieler Leserzuschriften endlich realisiert werden konnte - einen „Beileger", der es in sich hat. Mehr können und wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Viel Spaß mit der neuen ASM wünscht Euch

Chefredakteur Manfred Kleimann mit dem „livehaftigen" Donald. (Foto: brall)

Eure ASM-REDAKTION

ASM – DER INHALT

„Vorsicht an der Bahnsteigkante" ...
THE TRAIN fährt ab auf Gleis 42

Action ohne Pause:
BLACK LAMP 6

MICROWELLE: Wir stellen Eure Programme vor 86

GREAT GOLF: Sports at it's best 52

Amiga-PD: Die besten Programme 47

Gut: Ports of Call 64

Enorm verbessert: Turbo-Pascal 4.0 122

SHADOWGATE: In der Schattenwelt 78

Konzertierte Aktion

Einen Wettbewerb, wie er noch nie dagewesen ist, präsentieren wir auf Seite 76

Außerdem gibt's natürlich die „ganz normale" ASM-Dauer-Power, bei der es u.a. zwei „Spectren" + 3, 1 CD-Player und 'ne Menge Programme, darunter auch TRAZ zu gewinnen gibt. 72

...TRAZ

Der Hofnarr: Schneller als Danny Kaye

Programm: Black Lamp, **System:** Atari ST (angeschaut), C-64, Spectrum (folgen!), **Preis:** Ca. 60 Mark (ST), **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** 18 & Firebird.

Da ist er nun - der lang ersehnte Hoffnarr auf Software-Basis! **FIREBIRD** hatte schon auf der PCW Show - im September '87 - die Werbetrommel gerührt. Die ersten Bilder waren phantastisch; nun liegt mir die fertige (ST-)Version vor, die ich Euch möglichst detailliert vorstellen möchte. Der Titel des furiosen Action-Adventures: **BLACK LAMP.**

Der Held unserer Geschichte heißt JACK. Dieser unser „Hanswurst" hat sich wohl an einem Film-Helden orientiert, der (auch) wider Willen zum rasenden Rächer wurde. Nur, Jack ist in der Soft wesentlich schneller als Danny Kaye im US-Streifen „Der Hofnarr". 1955 wurde das Ding gedreht (übrigens ein guter Jahrgang: Meine Wenigkeit und Bernd Zimmermann erblickten in jenem Jahr das Licht der Welt). Doch Schluß jetzt mit den blödsinnigen Abschweifungen; lassen wir uns zur Story kommen!

Jack ist derjenige, der das sagenhafte Land "Allegorien" durchstreifen muß, um insgesamt neun (farblich verschiedene) Lampen zu finden und diese an ihren rechtmäßigen Platz zurückbringen muß. Dieser Platz ist eine Art Regalwand; die Umrisse und Farben der einzusetzenden Lampen sind zu erkennen. Man muß jetzt nur noch die Lampen finden (Berührung genügt; die entsprechende Farbe wird eingeblendet; man kann nur jeweils eine aufnehmen und in das Regal stellen) und diese neun Stück in die Regalwand plazieren (auch hier genügt einfaches Vorbeilaufen). Das ganze Unterfangen erweist sich aber schon sehr schnell als furchtbar schwierig: In „Allegorien" gibt's zahllose Monster, Tiere und merkwürdige Kreaturen, die dem Jack durch Beschuß, Biß oder Berührung Energie abziehen. Die verbleibende Lebenskraft wird in Form eines Balkens dargestellt. In jenem erkennen wir auch die Anzahl der Leben (zu Beginn sind es fünf), die symbolisch als Narren-Zepter zu erkennen sind. Gelingt es Jack, alle neun Lampen in die Fächer einzusortieren, so bekommt er in der nächsten Spielstufe nochmal die Chance, dasselbe zu tun. Das kniffligste Hindernis stellt der Drache dar, der die berühmte „Schwarze Lampe" (oder wichtige Ausgänge) bewacht. Hier verliert man schon einige Leben, wenn man nicht geschickt genug gegen den Lindwurm vorgeht! Beim zweiten Versuch ändert sich eigentlich nicht viel. Nur: Die Zahl der Gegner und die Spielgeschwindigkeit nehmen drastisch zu. Das Spielchen geht dann quasi immer so weiter, bis daß der Tod Euch scheidet. Dann also: „Stick- und Daumenbruch!" Nun zu den Feinheiten:

1.) **DER SOUND:** Ein wichtiges Element bei BLACK LAMP. Sowohl der Titel- als auch der Spielsound („Elisabethen-Serenade" und „Greensleaves") sind vom Allerfeinsten. Man wird beschwingt ins Action-Adventure (wobei die Betonung auf ACTION liegt) hineingeführt. Mit „F9" kann man sich die Begleitmusik anhören; mit „F10" auf Schuß-Geräusche umschalten.

2.) **DIE GRAFIK:** Das Scrolling (besonders bei den „Außenaufnahmen" in der Landschaft) hätte da etwas besser realisiert werden können. Ein klein wenig ruckelfreier hätt's schon sein müssen. Alles andere ist schlichtweg phantastisch! Die Backgrounds stimmen, die Liebe zum Detail wird deutlich (von Fässern, Truhen über exzellent dargestellte Morgensterne, Schwerter bis hin zur allgemein „üblichen" Ausstattung mittelalterlicher Räumlichkeiten). Die Figuren sind allesamt - in unterschiedlicher Weise, versteht sich - zum Teil hervorragend animiert. Nehmen wir z.B. unseren JACK: Er beherrscht den „typischen" Laufstil eines Hofnarren, seine Arme schwingend und sein Zepter in der rechten Hand haltend. Seine Kostümierung ist perfekt; da stimmt alles: Narrenkappe, Zepter, übergroßer Halzkragen und Schellen an der Kleidung. Seine Gegner (alle Geschöpfe, die Jack trifft, sind seine Feinde) haben's ebenso in sich. Egal, ob Schleim-Hexe, Troll oder Ritter, alle verfügen über exakte und unglaublich schnelle Gebärden.

3.) **JACK'S BEWAFFNUNG:** Der Magier Pratweazle hat ihm eine magische Gürtelschnalle mit enormer (und unbegrenzter) Schußkraft zur Verfügung gezaubert.

4.) **JACK'S GEGNER:** wie bereits erwähnt, sind alle Kreaturen, die in BLACK LAMP auftauchen, für unseren Narren eine Gefahrenquelle. Sie bewirken bei jedem Aufeinandertreffen einen Energie-Abzug. Die Gefährlichkeit richtet sich nach der „Rangfolge" der Monster. Hier die „Rangliste": **Libellen** - verhältnismäßig harmlos; zeigen ein Schwarm-Verhalten; bisweilen setzt ein Vertreter dieser Gattung zum Sturzflug an; kann leicht von Jack abgeschossen werden. **Vampire** - Man trifft sie (logischerweise) nur in alten Gemäuern; sie stürzen sich von oben auf Jack und gehen ihm buchstäblich an seinen Schellen-Kragen; der Biß ist durch einmaliges, gezieltes Abfeuern aus der Hüfte (Schnalle) zu vermeiden. **Werwölfe** - Sind nur im Freien zu finden; stürzen sich mit hohem Tempo auf Jack, um ihn zu zerreißen; paar Mal draufhalten, dann lösen sie sich in Luft auf. **Krähen** - findet man auch nur in der freien Natur; sie lassen eine Distelwolle fallen, die auf dem Boden - oder über Jack - explodieren; man kann sowohl die Schwarzgefiederten als auch die Distelwolle abschießen. **Bussarde** - sausen über Jack hinweg; versuchen, Totenschä-

»BLACK LAMP von FIREBIRD: Eine närrische Narretei mit narrensicherer Narrenfreiheit. Der perfekte Spielspaß für die ganze Familie. Was will man mehr?«

Jack

del, die sich als Bomben erweisen, auf Jack's Person zu werfen; Bomben & Bussarde mit Zauberblitz aus der Gürtelschnalle abschießbar; durch geschicktes Ausweichen kann man Schlimmeres verhindern. **Palast-Wachen -** diese tauchen in verschiedenen Variationen auf (Schwertkämpfer, Bogenschützen, Speerwerfer); diese sind sehr hartnäckig und verflucht schnell; man muß schon mehrmals gezielt auf sie „einblitzen", um ihren Gift-Pfeilen, Speerspitzen und Feuerbällen zu entgehen; die Geschosse können übrigens von Jack „abgeblitzt" werden. **Schleim-Hexen -** finden wir zu Fuß und auf dem Besenstiel; sie „sondern" giftigen Schleim ab, den man abschießen sollte; ebenso wie die Hexen selbst, die sehr hart im Nehmen sind. **Trolle -** sind glatzköpfige, zähe Wesen, die, mit einem Hammer auf den Boden schlagend, gefährliche Blitze erzeugen. Bevor jene Funken das Opfer (Jack) erreichen, sollte der Hofnarr ein paar seiner Blitze an den Mann bringen. **Ritter -** sind äußerst gefährlich, da ihre schwingenden Schwerter eine geballte Energie an Blitzen erzeugen, die viel Energie-Abzug für unseren Helden bedeuten, wenn er nicht schnellstens reagiert. **Teufel -** sind besonders gefährlich; haben eine subtilere Angriffsmethode als die anderen; sie schleudern per Dreizack gewaltige Flammen auf Jack; versucht, den Kerl abzuschießen und seinem Feuer zu entgehen. Der letzte und gefährlichste Widersacher ist der **Drache.** Dieser riesige Bursche spuckt ganz gezielt seine energieverschleißenden Feuerbälle auf unseren Helden. Jack muß sehr vorsichtig zu Werke gehen, um den Drachen zu töten. Bei jedem Treffer wird ein Körperteil des Drachen schwarz. Wenn dieser „rundrum" schwarzgeschossen wurde, gilt er als erledigt. Jetzt ist der Weg zur Schwarzen Lampe frei.

5.) **DAS GAMEPLAY:** Eines gleich vorweg: Das Spiel ist derart schnell, daß dem Hofnarren kaum Zeit zu einer Verschnaufpause bleibt. Die Gegner stürzen nur so auf ihn ein, versuchen, ihm die Lebensenergie zu entziehen. Doch Jack hat ja seine Waffen und seine Wappnung: Der Spaßmacher vom Dienst „narrt" seine Gegner, indem er sie vernichtet und bestimmte Gegenstände aufsammelt, die ihm Schutz, verstärkte Sprungkraft und neuen Lebenssaft verleihen. Einen zeitlich begrenzten unsichtbaren Schutzschild erlangt er, wenn er fünf Juwelen gesammelt hat (das Helm-Symbol leuchtet auf!). Das Zeichen für verbesserte Sprungkraft (er ist beispielsweise in der Lage, aus einer respektablen Höhe auf den Boden zu hüpfen) ist der Flügel. Er leuchtet auf, wenn er insgesamt fünf mittelalterliche Waffen aufgenommen hat. Gelingt es dem Helden, auch noch fünf Musikinstrumente zu ergattern (berühren), wird sich seine Feuerkraft enorm verstärken. Die verschiedenen Speisen und Getränke haben natürlich auch ihre Bewandtnis: sie verleihen zusätzliche Lebensenergie. Diese „Accessoires" bringen dem Jack nicht nur „Narrenfreiheit", sondern auch Punkte. Die Points für abgeschossene Feinde, paralysierte Geschosse oder gesammelte Objekte variieren stark. Der Tod des Drachen bringt beispielsweise 2500 Punkte, während abgelieferte Lampen im Schnitt ca. 3500 Points ihrem Konto gutschreiben.

So irrt man nun in den verschiedenen Räumen und Landschaftsbildern herum, um die Aufgabe zu lösen. Wichtig ist es, sich die Feinde vom Hals zu halten, sich ständig einen Fluchtweg offen- und eine fette Schweinshaxe als Energie-Erneuerer übrigzulassen. Zugegeben, dies ist nicht immer ganz einfach, da man beispielsweise beim Hochklettern von Leitern nicht gleichzeitig feuern oder bei Sprüngen auf Truhen, Fässern, Säcken oder Möbelstücken seine Schüsse nicht „narrensicher" anbringen kann. So kommt es zu einem recht „närrischen" und hektischen Treiben, wobei für meinen Geschmack einfach zu viele Gegner auftauchen. Die „Narretei" nimmt einfach kein Ende; keine Verschnaufpause ist in Sicht. Die Spielgeschwindigkeit ist derart hoch, daß man schon nach einigen Sekunden ein wenig den Überblick verlieren kann. Deshalb sollte man sich nicht unbedingt auf Punktejagd begeben, indem man möglichst viele Gegner vernichtet, sondern vielmehr versuchen, sich mit Cleverness an die Lampen und andere Objekte heranzuwagen. Ein Tip! Schaut in jedem Raum gleich nach den entsprechenden Möglichkeiten. D.h., man sollte sich fragen: „Lohnt sich der Aufenthalt?" „Was kann ich einsammeln?" „Wo befinden sich die Ausgänge?" „Wo kann ich meine Lampen ins Regal befördern?"

A propos „Ausgänge": Diese erkennt Ihr an dem etwas gewellten Mauerstein oder an den weißen Markierungen mittenmang in den Räumen oder in der freien Natur. Der Schlüssel zum Erfolg ist die Tötung des Drachen. Die Bewältigung dieser Aufgabe ist sehr, sehr schwierig, muß man doch äußerst konzentriert zu Werke gehen, den Feuerbällen ausweichen und den Drachen sechsmal treffen. Ein Tip! Falls Ihr die „Muffe" kriegt, nicht kurzzeitig aus dem Raum gehen. Denn: Wenn Ihr zurückkehrt, ist der Drache wieder voll hergestellt, die angeschossenen schwarzen Stellen haben sich regeneriert. Also: Da müßt Ihr durch...

6.) **DIE STEUERUNG:** Die einzige Schwachstelle bei BLACK LAMP. Versucht bitte nicht, mit der Maus zu agieren! Das „Mausen" ist absolut unsicher, weil die Kugel sich im Gegensatz zum Stick nicht „automatisch" zentrieren läßt. Also, Finger weg! Greift gleich zum Knüppel! Auch hier reagiert unser Freund nicht ganz „narrensicher": Es fällt ihm schwer, in die richtige Position bewegt zu werden, um beispielsweise Leitern rauf und runter zu klettern oder mit dem Gesicht zum Ausgang zu stehen. Die Steuerung ist - um es auf einen Nenner zu bringen - etwas gewöhnungsbedürftig. Durchaus möglich, daß Ihr Euch besser anstellt als der Manni!

7.) **DAS HANDBUCH:** Ausgezeichnetes Teil in fast fehlerfreiem Deutsch. Zusätzlich findet Ihr eine Karte, die Euch bei der Suche nach den Lampen weiterhilft.

8.) **DIE EMPFEHLUNG:** Zeichnet Euch oder laßt Euch vom Kumpel eine Karte zeichnen. Falls möglich, während des aktuellen Spiels. Da man stets bei Neustart des Games an einem anderen Ort beginnt und sich die Lampen und Regale immer woanders befinden, nützt eine „General-Karte" recht wenig. Eine Empfehlung ganz anderer Art: Spielt am besten mit nem Kumpel in der Zwei-Player-Option. Das macht mehr Spaß, schafft gesundes Konkurrenz-Denken (High Scores werden gespeichert!!!) und macht die „Narretei" perfekt!

FIREBIRD hat mit BLACK LAMP ein Spiel entworfen, daß seinen Weg in die Charts finden wird. Seid also kein „Hanswurst" oder „Schildbürger": Greift zu! Es ist ein vorzügliches Action-Game, das in dieser Art dem Atari ST noch gefehlt hat. Bravo, Firebird!

Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Sound	**11**
Spielablauf	**11**
Motivation	**12**
Preis/Leistung	**11**

Vampire's Empire

Bereits in der Ausgabe 3/88 stellten wir Euch das nagelneue Game VAMPIRE'S EMPIRE von MAGIC BYTES vor. Da wir nun die endgültige Version in Augenschein nehmen konnten, wollen wir Euch an dieser Stelle noch einen kleinen Testbericht mit einer vollständigen Benotung nachreichen. Also, los geht's!

Programm: Vampire's Empire, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** siehe Hersteller.

Jetzt ist es amtlich! Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe über Vampire's Empire berichtet haben, wollen wir Euch nun die endgültigen Facts über das Game geben. Was uns bei **VAMPIRE'S EMPIRE** von **MAGIC BYTES** an Manigfaltigkeit von Animationen, Grafikfeinheiten, Ideen und kuriosen Gegnern geboten wurde, war echt nicht von schlechten Eltern (Programmierern). Bleibt nur abzuwarten, ob alle anderen Versionen mit der Amiga-Version mithalten können, da bei diesem Action-Spiel der Amiga wirklich absolut ausgereizt wurde. Betrachtet man die Kriterien im einzelnen, bleibt folgendes stehen:

Die Grafik ist an Vielfalt kaum zu übertreffen, wenn man auf die Feinheiten achtet (niesende Steinköpfe, pulsierende Gedärme, Transvestiten und reizende weibliche Geschöpfe...). Die Spielgeräusche unterstreichen fast jede Handlung, jedoch kommt der Titelsound etwas zu kurz. Vielleicht Platzmangel?

Einen kleinen Tip geben wir zum Spielablauf: Stellt Euch schon vor Spielbeginn alles parat (Kaffee, Kuchen, Fußbad, usw.), da Ihr während des Spiels wohl kaum Zeit dazu finden werdet. Rudi, der Vampir, schlägt nämlich bei jeder Unachtsamkeit bitter zu. Während man gerade einen Schluck Kaffee zu sich nimmt, pumpt er sich zwei kräftige Züge von Eurem Blut rein. Ekelhaft!

»...auch ohne das zentrale Spielziel zu verfolgen, macht dieses Game einfach Spaß, weil man hier einfach nicht zur Ruhe kommt!«

Somit läßt sich das Ausmaß der Motivation schon ablesen: Auch ohne das zentrale Spielziel zu verfolgen (den Lichtstrahl nach unten steuern), macht dieses Game einfach Spaß, weil man hier einfach nicht zur Ruhe kommt. Da kann man nur froh sein, daß hierfür kein Blutsaugerpreis angesetzt wurde! *Thomas Brandt*

ASM HIT

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Breakout in Perfektion:

ARKANOID II

Programm: Arkanoid II - Revenge of Doh, **System:** C-64 (getestet), Spectrum (getestet), Schneider, **Preis:** ca 28 DM (Kass.), ca. 47 DM (Disk.), **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Wer schon in dieser Ausgabe den Testbericht über *Traz* gelesen hat und nun meint, **das** wäre ja nun wohl das Nonplusultra der unzähligen Breakout-Varianten, dem möchte ich jetzt ein ganz besonderes Game vorstellen: **ARKANOID II - REVENGE OF DOH.** Ja, tatsächlich, das Superspielhallengame ist wieder da! Natürlich geht's auch dieses Mal darum, unzählige Mauersteinchen (nicht-blümchen!) durch einen Ball verschwinden zu lassen, während man mit einem Schläger den Ball im Spielfeld halten muß. Und wie auch schon bei der älteren Version, gibt es einige Zusatzausrüstungen, die als sich drehende „Würstchen" vom Himmel fallen und vom Schläger aufgenommen werden müssen, um angewendet werden zu können. Alte Bekannte begegnen uns hier: Der Laser („L"), der erweiterte Schläger („E"), verringerte Ballgeschindigkeit („S"), Ballheftung am Schläger („C"), Zugang zur nächsten Runde („B") und der Bonusschläger („P"). War das etwa schon alles? Nee Leute, natürlich nicht! Unser toller Nachfolger hat selbstverständlich auch ein paar neue Extras! Also, beginnen wir mal mit dem schönen Buchstaben „D". Den gab's zwar auch schon im alten Game, aber dieses Mal tauchen statt drei plötzlich fünf Bälle auf! Okay, so toll ist das noch nicht, aber jetzt kommt's: Mit „T" bekommt Ihr **zwei** Schläger, beim „G" (wie Ghost oder G-Uli) gibt's einen Schatten, der sich bei Schlägerbewegung hervorwagt, mit „N" (beim Specci „M") gibt's drei Bälle, die solange im Spielfeld bleiben, solange man nur einen von ihnen erfolgreich im Spielfeld hält, bei einem „R" verkleinert sich der Schläger um 50% (mies, mies,...) und bei Aufnahme des komischen Monstersprites gibt's sogar eine Geheimwaffe! Gerade die Geheimwaffe aber hat zuweilen durchschlagende Wirkung. Nimmt man sie auf, so wird eine zufällige Superfunktion ausgewählt, von denen ich bis jetzt drei entdecken konnte: Zum einen bekam ich 18 Bälle gleichzeitig (in Worten: achtzehn!), zum zweiten einen Super-Hyper-Power-Dauer-Laser und beim dritten Versuch ein kleines Bällchen, das einfach durch alles hindurchrast, was sich ihm in den Weg stellt. Damit aber nicht genug: Jede Runde besitzt **zwei** Screens, von denen jeweils eine zufällig als Spielfläche ausgewählt wird. Außerdem springen in den einzelnen, zum Teil ziemlich schweren Runden mit unzerstörbaren oder sogar virtuellen Steinchen (tauchen auf und verschwinden wieder) die selt-

samsten Viecher umher. Da gibt es Blasen, die vom Schläger zum Springen gebracht werden können, dabei gut Punkte geben und aus Rache den Ball in wirren Bahnen ablenken und dergleichen mehr. Witzig und schweißtreibend sind die feststehenden Schläger, die von links nach rechts (oder auch von rechts nach links, logisch) treiben und dabei den Ball ganz fies ablenken können.
Uff, allein diese ganzen Features machen ja schon einen Heidenspaß beim Spielen dieses tollen Games, hinzu kommt aber noch die technische Raffinesse, mit der das Spielkonzept dieses **nagelneuen** TAITO-Automaten für die Heimcomputerversionen umgesetzt wurde. Die Grafik mit den wunderschönen Backgrounds läßt sich bei beiden getesteten Fassungen wirklich gut anschauen. Der C-64 bietet lediglich etwas mehr Farbe, der Spectrum bringt's dafür detaillierter. Soundmäßig sind beide Rechner (fast) absolut gleich, denn der 128K-Sound aus dem Specci ist zwar kurz, steht aber der Commodore-Fassung kaum nach. Zum ungläubigen Augenreiben hat mich allerdings die Animation auf den beiden Rechnern, gebracht, denn wo hat man schon mal gesehen, daß sich 18 Bälle, 6 Aliens und vier Schläger gleichzeitig bewegen? Okay, auf dem C-64 ist das ja noch einigermaßen denkbar, aber der Spectrum bietet haargenau die gleichen ruckellosen Features und kann dabei sogar noch den gesamten Background butterweich scrollen lassen! Unglaublich, aber wahr: Auf dem Specci gibt es noch ein „Zusatz-Würstchen" mit der Bezeichnung „SC", das nach Aufnahme dieses absolut saubere Zeichensatzscrolling zuwege bringt. Gewiefte Programmierer, denen wir das Programm mal kurz zeigten, waren völlig fassungslos!

Einziger Kritikpunkt: Die Spectrum-Version bietet jeweils den Schläger und den Ball in der Farbe des Hintergrundes, was teilweise sehr lästig ist, und kann (außer mit der Tastatur) nur mit dem Sinclair-Joystick-Interface in Port 2 gespielt werden. Ansonsten kann man **OCAEN** für dieses Programm nur loben, denn selten sind programmiertechnische Brillianz und ein hervorragendes Gameplay so gut vereint wie bei ARKANOID II.

ASM HIT

»ARKANOID 2 konnte noch mal einen draufsetzen. Fast schon beängstigend, wie schön Breakout sein kann!«

Natürlich wird es schon einige geben, die von Breakout-Varianten die Nase voll haben, aber ich glaube, daß mit ARKANOID II und *Traz* Spiele produziert wurden, die wohl zu Klassikern werden dürften und jede weitere Variante überflüssig machen. It's a Hit! *philipp*

(C-64/Spectrum)		
Grafik	10	10
Sound	9	8
Spielablauf	10	11
Motivation	10	10
Preis/Leistung	10	10

Sweet Variations – Made in Switzerland

Programm: Giganoid, **System:** Amiga, **Preis:** (nicht bekannt, da nur ein spielbares Demo vorlag!), **Hersteller:** Swiss Computer Arts. Tel: (00471) 71 45 82, **Muster von:** Swiss Computer Arts.
Wegen der Gefahr, daß sich ASM ständig wiederholt, folgt jetzt **nicht** der Standard-Satz: „Schon wieder ein Breakout-Spiel!". Dafür berichte ich Euch über eine *Arkanoid*-Variante aus einem schweizer Haus, namens **SWISS COMPUTER ARTS.**
Als ich den Datenträger nach der Workbench-Aufforderung in den Kasten schob, meldete sich schon nach einigen Sekunden das Haupt-Menü. Ich wählte die One-Player-Option und wartete gespannt auf das, was ich bereits wußte: „Ich werde Steinchen, Schläger, Bonusröllchen und einen Teppich-Hintergrund vorfinden und schon wieder ein paar Stunden an der Kiste verbringen!" Recht hatte ich, erblickte ich doch schon zu Beginn etwas Bekanntes: Arkanoid-Features. Gleich im ersten Level mußte ich mich qualifizieren. Da erschien mir der „Master". Dieses stark an das Arkanoid-Endbild erinnernde Gebilde feuerte sogleich auf meinen armen Schläger. Nachdem ich den Kopf wund geschossen hatte (drei Treffer mit der Eisenkugel), genügte mir ein weiterer, um ins nächste Level zu kommen. Hier ging's im Prinzip wie beim „Vorgänger" zu: Steinchen abräumen, Bonusröllchen auffangen und bei „Bedarf" ballern. Mehr muß eigentlich nicht gesagt werden. Oder vielleicht doch noch eine Kleinigkeit: Es sind einige interessante „neue" Features im Programm, einige „sweet variations", die mir Freude (und Abwechslung) bereiteten: So mußte ich in einem Level - welches, weiß ich nicht mehr - mich für einen „Wächter" entscheiden. Danach spuckte der entsprechende die Spielkugel aus...
GIGANOID, so der Name des Breakout-Games „made in Switzerland", ist sehr interessant, gut spielbar und sehr übersichtlich. Die meisten Features erinnern stark an Arkanoid. Manche sind modifiziert, einige überarbeitet und wenige neu erschaffen worden. Obwohl es einen „echten" Arkanoid gibt, ist GIGANOID keineswegs zu den schlechten Vertretern zu rechnen. Die Idee ist halt „nicht neu"; aber, Hand aufs Herz: Wieviele Spiele tummeln sich in der Software-Landschaft, die aus mehreren Komponenten anderer zusammengebastelt wurden? In diesem Sinne: GIGANOID ist grafisch, soundmäßig und spielerisch in Ordnung. Das wird die Amiga-Breakouter sicherlich freuen!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	(der alte)
Motivation	9
Preis/Leistung	?

„...schlafen, vielleicht träumen?"

Programm: Frightmare, **System:** C-64 (angeschaut), Spectrum (Schneider & IBM folgen bald nach), **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Cascade Games, Harrogate, England, **Muster von:** 2.

FRIGHTMARE von **CASCADE**, das ist ein besonders heikles Thema. Im Vorfeld der Programm-Veröffentlichung wurden wir alle mit einer großangelegten Propaganda heiß gemacht: Die Werbeseiten, geschickt aufgemacht, herrlich illustriert und textlich Erwartungen hervorrufend, machten in fast allen Magazinen die Runde. Handelt es sich um einen Super-Knüller? Ist es ein Adventure oder vielleicht ein Action Game? Reizworte überschüttenten uns; ließen eben auch so manche Frage offen. Jetzt können wir einige beantworten. Lest bitte, was ich Euch über das CASCADE-Produkt aus „Horrorgate", England, berichten möchte!

Zunächst sei mir erlaubt, ein paar Worte über die C-64-Fassung zu verlieren, die die Vorgeschichte des Gameleins betreffen: Der Sound von FRIGHTMARE stammt aus der holländischen Programmier-Küche **The Judges.** Er ist gut. Alles andere hat CASCADE selbst verbrochen. Die Story so far: Sie durchleben (nach ein paar Bierchen und zwei Schnitzeln zu viel) einen fürchterlichen Alptraum. Aus eben diesem müssen Sie erwachen, wenn Sie nicht Gefahr laufen wollen, der Realität für immer ade zu sagen. In Ihrem ganz persönlichen Alptraum steuern Sie ein „schrecklich" gezeichnetes Männlein durch mehrere grafisch mittelmäßig dargestellte Räume, die *Antiriad*-ähnlich aufgebaut sind. Es müssen Gegenstände aufgesammelt werden, die bestimmte Funktionen bewirken. Doch dazu später. Wer bei dem FRIGHTMARE-Alptraum mitmachen möchte, sollte noch wissen, daß er seinem Verstand nicht trauen sollte. Wie im richtigen Leben (Traum) geht alles äußerst surrealistisch zu. Nichts verläuft so, wie man es sich „vorstellt".

Diese Short Story von CASCADE trifft tatsächlich zu. Denn: Die Steuerung, um mal mit diesem Kritikpunkt zu beginnen, ist sehr unpräzise. Auch die Grafik ist nicht gerade eine „traumhafte" Leistung - sieht eher nach einer Low-Budget-Produktion aus! Der Sound ist ganz passabel, unauffällig, aber der Story angemessen. Das Schlimmste ist zweifelsohne das „schnarchige" Gameplay. Man steuert sein weißes Männlein durch karge Räumlein, um einige Strichlein per Berührung aufzunehmen, die dem Spieler zusätzliche Energie verleihen. Es gibt auch Waffen, die man finden und aufsammeln muß. Unter „Waffen" versteht man hier alles, was den anrückenden Monstern, Indianern, Pharaonen oder fliegenden Biestern den Garaus macht. Also, Pistolen, Uhren, Kruzifixe sowie „silberne Revolver" nebst Edelmetall-Munition. Das Weihwasser tötet auf Verlangen nur einmal, während das Kruzifix gleich ein paar Mal zuschlagen kann (besonders wirksam bei Untoten, Schlangen, beim Satan oder bei Werwölfen). Der „Silberne Revolver" wird dort eingesetzt, wo man im Falle der Panik seine Gegner mit einem einzigen Schuß erledigen muß. Bei all den anderen Waffen hängt es von der Trefferanzahl ab, ob man das jeweilige „Traumgebilde" um die Ecke bringt.

Desweiteren ist es möglich, Icons zu ergattern, die folgende Funktionen haben: „Flügel" (verstärkt die Sprungkraft und -weite); „Ringe" (bringen zusätzliche Leben) und „Kelche" (steigern das sogenannte Traumstadium). A propos „Traumstadium": Wie wir wissen, ist es Ziel des Spiels, möglichst schnell und heil aus demselben zu gelangen. Dies erreicht man, indem man in jedem Raum, den man aufsucht, automatisch die Uhrzeit des Weckers um sechs Minuten vorstellt. Ist es exaktomente 8.12 Uhr, ist der Spuk vorbei. Man kann natürlich auch vorher den Rechner ausschalten, wenn's einem doch zu langweilig wird. Hängt von Euch ab! Die andere Seite der „Spiel-Medaille" ist die Erhöhung des Traumstadiums (es gibt deren vier). Nach einem komplizierten Punktesystem, ähnlich dem der Alpinen Kombination, bekommt man insgesamt 15 Adjektive, von schwach bis extrem (von BAD bis FRIGHTMARE). Im Screen erscheint zu Beginn „BAD DREAM". Jetzt wird jeder Treffer so in Punkte umgerechnet, daß die Buchstaben sich verfärben. Haben sich alle verfärbt, so gelangt man quasi ins nächste Level.

Aber auch die Darstellung und das Gameplay der folgenden Level sind keineswegs besser. FRIGHTMARE „ermüdete" mich schon sehr bald. Die „Schlafstörungen" des wackeren Helden nicht verstehend, schaltete ich die Kiste ab: Meine Füße waren bereits „eingeschlafen"; dieses sollte nicht Zweck der Übung sein. Das knapp gefaßte Schlußwort lautet: FRIGHTMARE bleibt, gerade wegen der ansprechenden Idee und der guten Story, weit hinter den erwarteten Möglichkeiten zurück. CASCADE sollte darauf gefaßt sein, daß aus dem „Alptraum" kein „Trauma" wird!

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Echte Schlafpille!

Programm: Space Pilot II, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 20 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** 22.

Das '87er Programm *Space Pilot* mußte es sich gefallen lassen, wieder „ausgebuddelt" und zu neuem Leben erweckt zu werden. Mit **SPACE PILOT II** hat **KINGSOFT** die Fortsetzung eines damals schon schwachen und überdies überflüssigen Games auf sein Gewissen geladen, die dem ohnehin etwas angekratzten Image des Hauses sicher nicht gut tun wird.

Es hat sich nicht viel geändert, seit vor nunmehr rund einem Jahr *Space Pilot* Senior sein Unwesen auf dem Bildschirm trieb. Das Geschehen ist wiederum im Weltraum angesiedelt - einzig erfreuliche Tatsache ist, daß KINGSOFT darauf verzichtet hat, um das Ganze auch noch eine Rahmenhandlung zu spinnen. So fliegt man also in seinem Raumschiff durch die Galaxie und ballert munter Aliens ab, die, je nach Größe ihrer Schiffe, das Konto des Spielers um Punkte bereichern. Bonuspunkte gibt es für abgeschossene Verbände, womit wir das Wesentliche auch schon berichtet hätten.

Halt, da war noch was: Der Sound ist mies, die Grafik schlecht und das Spiel insgesamt viel zu langsam. Nun hab' ich keine Lust mehr - tschüß bis zum nächsten Test und einem hoffentlich besseren Programm!

Bernd Zimmermann

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	2

C-64-Flickwerk

Programm: Demolition Construction Set, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 20 Mark (Disk./Kass.), **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** 22.

Auch **KINGSOFT** hat es sich nicht nehmen lassen, auf den *Breakout*-Zug aufzuspringen. Bereits in Ausgabe 10/87 haben wir KINGSOFT's *Demolition* für den C-16/+4 vorgestellt, das damals sogar den ASM-Hitstern erringen konnte. Nun hat man dasselbe Game, allerdings um eine Baukasten-Option erweitert, als **DEMOLITION CONSTRUCTION SET** für den C-64 herausgebracht. Darauf hätte man besser verzichten sollen!

Was für den „kleinen" Commodore ein wirklich empfehlenswertes Spiel mit außergewöhnlich guter Grafik war, ist bei seinem „großen Bruder" zu einer auf die Schnelle „hingeklatschten" Umsetzung geworden, bei der man sich nicht einmal die Mühe gemacht hat, Grafik und Sound auch nur andeutungsweise etwas aufzupolieren. Nichts, aber auch gar nichts hat sich gegenüber dem Vorgänger geändert; alles wurde komplett übernommen. Ja, schlimmer noch: Der Schläger bewegt sich bei der C-64-Version so ruckelig, daß die Augen schmerzen. Der Sound erinnert mit seinem dürftigen Piepsen an die Geräuschkulisse einer Intensivstation. Das ging ja wohl voll in die Hose, KINGSOFT!

Widmen wir uns also der einzigen „Verbesserung" des Programms, dem Construction Set. Mit seiner Hilfe kann der Käufer (der seine Entscheidung für DCS aber wohl längst bereut haben dürfte) sich zumindest noch ein Weilchen beschäftigen, indem er eigene Screens kreiert. Alle auch in den vorgegebenen Bildern verwendeten Elemente können eingebaut werden, wobei, je nach Anzahl der eingesetzten Steinchen pro Screen, zwischen 180 und 255 neue Level geschaffen werden können. Die Bedienung des Editors ist jedoch derart unausgereift, daß das Programm auch durch das Construction Set nicht wesentlich an Reiz gewinnt.

Machen wir es kurz und schmerzlos: Wenn ihr auf der Suche nach einem guten *Breakout*-Game seid und zudem eigene Screens kreieren wollt, dann macht einen großen Bogen um DEMOLITION CONSTRUCTION SET und greift lieber zu *Impact*, oder - noch besser - lest in dieser Ausgabe mal auf Seite 36/37 nach!

Bernd Zimmermann

Grafik	5
Sound	2
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Unter dem Wasser die Luft ausgegangen!

Programm: Return to Atlantis, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** 2.

Was haben wir denn da? **ELECTRONIC ARTS** hat es doch tatsächlich nach „kurzer" Wartezeit geschafft, das schon über ein Jahr lang für den Amiga angesagte und in der damaligen Zeit schon gelobte **RETURN TO ATLANTIS** auf den Markt zu werfen. Da liegt es nun, das arme Programm, und sieht ausgerechnet mich als Tester auf sich zukommen. Tja, Schicksal. Fangen wir also mit der Hintergrundgeschichte der ganzen Sache an: Irgendwann in der Zukunft kommt es dazu, daß ein mit Sabotagen geführter Krieg ein bißchen eskaliert. Eine Bombe bewerkstelligt es, die Gebäudestruktur des Geschichts-Flügels irgendeiner tollen Einrichtung so zuzurichten, als wäre eine Bombe darin explodiert. Aus den Trümmern fischte man neben einigem Gerümpel von unschätzbarem Wert einen Fetzen Papier (?), dem weder Feuer noch Wasser etwas anhaben konnten. Auf ihm steht eine wahrlich interessante kleine Geschichte (in einer Handschrift, wie man sie nur nach einigen Schoppen Eschweger Werrabräu entwikkeln kann). Sie erklärt das Wieso und Warum des Bestehens der „Foundation", der man seit dem Abschluß der Akademie (erst ganz kurz) angehört.

Um das Ding mal kurz anzureißen: Es ist mal wieder so 'ne Endzeit-Story. Die gesamte Landfläche der Erde ist bis aufs letzte ausgebeutet und erschöpft (na ja, so sehr fiktional ist das ja auch nicht. Warten wir noch ein paar Jährchen ....). Man (das heißt, die ausbeuterischen Menschen, die ohne Rücksicht auf die Natur Ihre Geschäfte machen) hofft nun, das Meer nutzen zu können. Die Menschen paßten sich also an das Wasser an, und es entstand ein Zwiespalt zwischen denen, die die Schätze der Meere bewahren, und denen, die das Meer ausbeuten wollten. Dieser Zwiespalt weitete sich bald zu dem zuvor beschriebenen Krieg aus. Die „Foundation" will nun versuchen, den beiden Seiten die Waage zu halten, die im Meer schwimmenden Kreaturen zu schützen und denen, die diese bedrohen, eins an die Kappe zu geben, so daß es nicht zu einem richtig echten Krieg kommt und das Unterwasserleben geschützt wird. Ach ja, ganz nebenbei enträtselt man vielleicht ja auch noch das Mysterium des versunkenen Kontinents Atlantis (na, das machen wir doch mit links, so oft, wie wir schon die Erde etc. gerettet haben!). So geht es dann also so richtig los!

Leute, die nur ein Laufwerk haben, sollten am besten jetzt schon zum nächsten Text übergehen, da einen das ständige Diskettenwechseln unzählige Nerven kostet (die anderen schicke ich dann noch nach). Zu den zwei Programmdisketten kommt noch eine Leerdiskette, die zur ID-Disk erhoben wird. Auf ihr werden die Eigenschaften des im Spiel benutzten Charakters jeweils nach einer Mission abgespeichert. Interessant, wenn auch verwirrend, fand ich gleich zu Beginn die Tatsache, daß man erst noch das Programm mittels Workbench aufrufen muß. Was soll's, Wallace's (das ist der Programmierer) Wege sind unergründlich. Nach einer typischen Amiga-Lade-Wartezeit darf man sich einen ein wenig Bond-mäßigen Vorspann reinziehen, der aber nicht unbedingt zu Begeisterungsstürmen hinreißt. Die Grafik ist nicht doll, der Sound auch nicht. Hat man dies überstanden, so wird man gefragt, ob man schon eine ID-Disk angelegt hat. Ist dies nicht der Fall, so geschieht dies. Man darf ein bißchen an einem vorgegebenen Charakter rummodeln (man kann z.B. das Geschlecht einstellen, was sich aber später nicht auswirkt), der dann auf der ID-Disk abgespeichert wird (oho, 880K für einen einzigen kleinen Charakter! Das grenzt schon an Snobismus!). Hat man dies alles erledigt, so bekommt man mittels einer „Holografie" (haha) den ersten Auftrag aus dem Hauptquartier: Man muß die unglaublich wertvollen Kunstobjekte aus einer vor ewigen Zeiten gesunkenen Galleone bergen.

Erstaunlicherweise sind auch gerade jetzt einige Bösewichte auf den Dreh gekommen, sich diesen Krempel unter den Nagel zu reißen (aber vorher hat wohl nie jemand was von dem Ding gehört, was?). Nachdem man also von der Holografie zugelabert worden ist (teilweise ist die Aussprache allerdings wirklich gut und auch sehr richtig betont), kann man noch einige Personen in einer „Hafenkneipe" zu den Gerüchten um diesen Auftrag und die Fakten befragen, um u.U. noch einige hilfreiche Tips zu bekommen. Ob man das aber macht oder der Keller unserer Nachbarn unter Wasser steht... Nachdem man auch dies hinter sich gebracht hat, zeigt einem der Computer auf einer Tagesschau-Weltkarte den Kurs, den unser Flugboot (nur viel, viel moderner), die „Viceroy", zu ihrem Ziel nimmt. Ist das auch endlich vorbei, so kann man auch mal spielen. Auf dem Screen sieht man die Seitenansicht der „Viceroy", in der man umhergehen, sich ausrüsten, sich heilen und den Bordcomputer ART (=Advanced Robotic Transdingsbums) benutzen kann. Hier kann man auch Nachrichten, die man erhalten hat, abrufen. Na dann, ab in den Bach!

Ist man mal auf Tauchstation, kann man auch RUF, einen eigenständigen Tauchcomputer, auf die Suche nach bestimmten Erscheinungen (Radioaktivität, Temperaturschwankungen, etc.) programmieren, Befehle die er, nach einigen zusätzlichen Einstellungen, selbständig durchführt. Man selbst taucht nun über eine u.U. fraktale, auf jeden Fall aber scheußliche Unterwasserlandschaft hinweg. Das Ganze ist enttäuschend schlecht dargestellt; die „Sprites" (Fische, der Taucher, Schatzkiste, Coladosen, etc.) sind zwar wirklich gut gezeichnet, aber so chaotisch mit dem (schon fast ZX81-mäßigen) Hintergrund koordiniert, daß es einem wirklich vergeht (ruckliger ging die Grafik wohl nicht, was??). Hat man die Schatztruhe gefunden, so kann man sie mittels ART in die „Viceroy" beamen, und die erste Mission ist beendet.

Möglicherweise hat man unterwegs auch die immer wieder auftretenden Feinde (wasserbombenwerfende Roboterkrabben) gesehen, wenn nicht, dann hat man allerdings auch nichts versäumt. Auf unserem Tauchgang müssen wir natürlich auch auf den Sauerstoffvorrat und die körperliche Verfassung „unseres Mannes" achten. Falls einem allerdings mal vor Vollendung einer Mission der Sauerstoff ausgehen sollte, kann man ihn selbstverständlich im Flugboot auffrischen, ebenso wie die „Gesundheit" (wofür einem allerdings Erfahrungspunkte abgezogen werden). Mit den nun erworbenen Erfahrungspunkten und den verbesserten Eigenschaften (Tele(a)pathie, Umgang mit Waffen, Selbstbeherrschung, etc.) kann man dann die nächste Mission angehen, deren es insgesamt vierzehn gibt.

Meiner Meinung nach hätte man sich die Arbeit bei ELECTRONIC ARTS sparen können, da der technische Standard dieses Programms längst überholt ist. Die Grafik ist eigentlich in allen Phasen gut, halt nur nicht in der wichtigsten Phase, da ist sie ein mittlerer, geistiger Dammbruch. Die Musik ist recht mittelmäßig, teilweise gut, dafür aber andernorts nervig. Der Spielablauf bekommt ein „so là là", die Motivation setze ich tiefer an. „RETURN TO ATLANTIS"? Nichts, was man haben müßte!

Ulrich Mühl

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	5

„Barbarisch"

Programm: Time Fighter, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 30,-- DM (Kassette), **Hersteller:** CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, **Muster von:** Headlines p.r.

Es war einmal ... ein englisches Softwarehaus namens **CRL**, das eine Zeit lang Spitzensoftware herausgebracht hat. Doch die Zeiten haben sich anscheinend geändert. Mit dem neuesten Programm **TIME FIGHTER** versucht das CRL-Team, wieder an alte Erfolge anzuknüpfen (z.B. an DISCOVERY).

Zur Sache: Es war einmal (ja ja, die gute alte Zeit) in grauer Vorzeit. Ein Zeitreisender (was es damals alles schon gab) versucht, wieder in die Zukunft zu kommen. Doch er stellt schnell fest, daß dies gar nicht so einfach ist. Jede Zeitzone ist mit verschiedenen Problemen behaftet. Natürlich bestehen diese Probleme aus Feinden, die zu bekämpfen sind. Deswegen muß er auch mehrere Waffen mit sich tragen. Sie dürfen natürlich die Rolle des „verirrten" Zeitreisenden übernehmen. So weit, so gut. Nach der langen Ladezeit und einem grauenhaften Titelbild (da hat wohl jemand mit der Deckenbürste gemalt), startet das Spiel sang- und klanglos. Stattdessen turnen auf mehreren Säulen kleine Figuren (etwas besser als Strichmännchen) herum. Noch bin ich guter Hoffnung, doch die hält leider nicht lange. Mit Druck des Feuerknopfes versuche ich, mich als Zeitreisender zu bewähren.

Im Hintergrund erscheint eine Höhlenlandschaft, im Vordergrund steht zunächst ein mikkriges Männlein. Ach, das bin ja ich (grumpf!). Noch bevor mein Weinkrampf (Tränen vor lauter Lachen!) einsetzen konnte, kamen von der rechten Seite einige Gegner auf mich zu (genau die gleiche Grafik wie die eigene Spielerfigur). Ein getimter Druck auf den Feuerknopf läßt meine Faust (wer gute Augen hat, sieht das auch auf dem Bildschirm) hevorschnellen und läßt den Feind zu Staub zerfallen. Da man nach links nicht gehen kann, bleibt wohl nur die rechte Richtung übrig (one way only). Der Versuch, durch die Feinde zu laufen oder über sie zu springen, scheitert sofort. Es wird entsprechend Energie abgezogen, und sobald diese Null anzeigt, verliert man eines seiner drei Leben. Und damit dann erst richtig Spaß aufkommt, darf man wieder von vorne anfangen (Urgh!). Als Waffe hat man anfangs nur Steine, die man allerdings nur wahllos in die Luft werfen kann. Mit einem bißchen Glück trifft man auch etwas (ein getroffener Adler (?) bringt stolze 100 Punkte).

Die Animation der Figuren ist in Ordnung, aber die Größe der Sprites ist eindeutig zu klein. Da hätte man doch ruhig drei oder vier Pixels zulegen können! Auch während des Spielens ist kein Sound zu hören! Gut, es sind drei oder vier verschiedene (!) FX-Geräusche vorhanden, aber das ist ja wohl immer noch so gut wie nichts! Selbst, wenn man alle drei Leben verloren hat, ist nichts zu hören. Lediglich der High-Score (jawoll, es gibt einen!) wird aktualisiert, und es erscheint das Titelbild. Das war wohl nichts. Leider kann ich von TIME FIGHTER nur abraten: Die Grafiken und der Sound entsprechen nicht mehr dem heutigen Standard. Es wäre nur Geldverschwendung.

Stefan Swiergiel

Grafik	7
Sound	0
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Der elegante Dieb

Programm: Pink Panther, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** siehe Hersteller.

Gespannt wurde die endgültige Version von **PINK PANTHER** erwartet – wir haben sie! Wollen doch mal sehen, ob es tatsächlich ein absoluter Knüller ist! Die kritischen Blicke sind alle auf den Amiga gerichtet, während der Bildschirm uns pink anlächelt. Da ist er ja auch schon: Paulchen, wie man ihn kennt. Kauffreudig wie er nun mal ist, steuert er im Auswahlmenü zunächst auf das Kaufhaus zu. Sinn und Zweck: Auch Arbeitgeber stellen diverse Ansprüche (gefälschtes Zeugnis, usw.).

Bestens ausgerüstet geht es jetzt zum Vorstellungsgespräch, natürlich voll animiert im Zeichentrickstil. Hat Paulchen die entsprechenden Referenzen, kann die Arbeit beginnen - nachts!

Für den Pink Panther fängt die Hauptarbeit nämlich erst dann an, wenn normale Menschen schlafen. Als gelernter Dieb hat man halt so schlechte Arbeitszeiten. Leider hat sein neuer Arbeitgeber diese dumme Angewohnheit, nachts auf Tour zu gehen - mit geschlossenen Augen. Damit der gute Mann nicht aufwacht, muß Paulchen neben seinem Beutezug auch noch aufpassen, daß sein Chef nirgends aneckt. Soviel zum Spielinhalt, da in ASM 3/88 darüber schon näheres zu erfahren war.

Wir wollen uns im eigentlichen Test vielmehr auf die kleinen Tips konzentrieren, die wir an dieser Stelle weitergeben wollen. Für jedes Level ist der Dietrich (im Schrank) für die Geheimtüren unverzichtbar. Ohne ihn öffnet sich nicht eine einzige Pforte. Wie wichtig diese Geheimtüren sind, könnt Ihr am besten feststellen, wenn Ihr selbst nach Diebesgut jagt (alles, was blinkt), zumal der lästige Inspektor Clouseau nach einiger Zeit einem auf die Schliche kommt. Klebt also nicht zu sehr am Schlafwandler, sondern bereitet ihm anständige Wege vor. Genügend Sachen zum Aufblasen habt Ihr ja dabei. Durch diese Tips bestens vorbereitet, taperten wir nun mit dem pinken Paul durch die reichlich ausgeschmückten Level. Jedes Haus hat dabei seine eigene Stilrichtung, von Barock bis Chrom ist alles vorhanden. Da Paulchen sowohl hinter als auch vor Gegenständen entlanglaufen kann, kommt eine gute räumliche Atmosphäre zustande. Auffallend war dabei das durchsichtige Aquarium, das Manneken Piss und andere witzige Gegenstände, die einen fast dazu verleiten könnten, das Diebesgut zu vergessen.

Bleibt zum Schluß noch die Feststellung, daß der Sound zwar nicht dem Orginal entspricht (rechtliche Gründe), aber trotzdem ausgezeichnet in Paulchens Schritt-Rhythmus paßt. Ansonsten hält der Titel tatsächlich, was er verspricht, und kann getrost als geglückt bezeichnet werden (was bisher bei Comic-Umsetzungen nicht immer unbedingt der Fall war).

Thomas Brandt

»PINK PANTHER ist wohl sicherlich einer der herrlichsten Vertreter der Comic-Strip-Software! Mein Gott, macht das Game Spaß!«

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

ASM HIT

Die Zeit wird knapp!!!

Programm: Time Bandit, **System:** Amiga (früher schon mal für Dragon & QL), **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Microdeal/ MichTron, England, **Muster von:** Microdeal, St. Austell, England.

Für den Amiga ist in diesen Tagen das Programm **TIME BANDIT** erschienen. Das Programm, das es vor einiger Zeit schon für prähistorische Rechner wie den Dragon und andere gab, schickt sich an, nun die Welt der 16-Bitter in Sturm zu erobern. Die von **MICRODEAL** vertriebene Amiga-Fassung hinterließ bei mir einen bleibenden Eindruck. Na ja, wenn man sich die Verpackung so anschaut, fällt einem nach mehr oder weniger kurzer Zeit unten links der Aufdruck „voted best game ever by byte magazine" ins werte Auge, was natürlich sogleich vorsichtig werden läßt. Wenn das Spiel tatsächlich so gut sein soll, dann ist es ja bei mit genau in den richtigen Händen. Inzwischen ist es auch fertig geladen. Musik gibt's keine. Worum geht's? Man befindet sich als zeitreisender Abenteurer in einer Gegend, in der eine Menge (nämlich 16) Labyrinthe verstreut liegen. Die einzige Aufgabe ist es, alle 16 Levels der 16 Labyrinhte (macht also 256 Levels insgesamt) zu betreten und wieder zu verlassen – und zwar lebendig. Klingt doch leicht, fragt sich nur, warum man am Spielstart so viele Leben hat (zehn Leben in Reserve). Was man aber ja noch nicht ahnt, ist, daß es viel schlimmer kommt! Man wird nämlich von einer Mischung aus einem Scott Adams-Adventure, einem fetzigen Action-Labyrinth-Spiel und einer Probe des Geschicks und der Kombinationsgabe erwartet, wie es sie bisher noch nicht gegeben hat. Was in den ersten Labyrinthen des Programmes so passiert, wächst sich später zu einem gigantischen Alptraum aus, der einen nicht zur Ruhe kommen läßt. Sechzehn Labyrinthe stehen zur Verfügung. So da wären die Typen: Pac-Man, Science-Fiction, Western, Mittelalter, altes Rom und altes Ägypten. Sie repräsentieren gleichzeitig die Zeitepochen, mit denen man es zu tun bekommt. Na dann man los!

Die Labyrinthe kann man durch simples „Betreten" ihrer Symbole, die auf einer Landkarte verstreut liegen, anwählen. Ich wähle ein mittelalterliches Schloß. Jetzt, wo man drin ist, heißt die Devise nur noch: Schlüssel holen und raus. Tja, wenn das so einfach wäre! Das Labyrinth, das man absuchen darf, ist gut und gerne zwanzig bis dreißig Bildschirme groß und enthält, in höheren Levels, auch noch verschiedene Stockwerke. Kaum hat man sich also materialisiert, wird man auch schon, in diesem Fall von Schlangen, Spinnen und Kobolden, heftig attackiert. Da gibt's nur eins. An dieser Stelle kommen dann alle schlimmen Ballerfinger so richtig zum Zuge. Monster gibt's hier in rauhen Mengen. Dieser Spielpart erinnert stark an Spiele wie GAUNTLET und TUTANKHAM (falls das einer kennt). In den ersten Levels hält sich der Schwierigkeitsgrad hierbei noch in Grenzen; hat man aber erst mal Level sieben oder acht erreicht, so vergeht einem hier schon Hören und Sehen. Hat man dann endlich den nötigen Schlüssel gefunden, so muß man dann noch das Schloß finden, um schließlich zu entkommen (im ersten Level). Unterwegs hat man hier allerdings schon einen Hirtenjungen getroffen, mit dem man reden kann und der einem eine Geschichte von einem gewissen König Quark erzählt, der hier bösartig betrogen wurde. Die Aufgabe wäre es nun also, dessen Ordnungshüter (den Namen hab' ich mir nicht merken können) zu finden. Na schön, was geht's mich an? Also rauf auf das Feld „way out", und ab in den nächsten Level!

Diesmal ein Raumschiff, das, wie ich hier durch Befragung der Bordcomputer herausbekomme, von Aliens überfallen worden ist. Wenn man sich ein wenig geschickt anstellt, so kann man schon im zweiten Level dieses Raumschiffes einiges erleben. Hier geht's nämlich an einigen Stellen adventuremäßig ab (Ja ja, so richtig mit Zweiwort-Parser; man muß allerdings nur recht leicht kombinierbare Eingaben machen). Hat man das geschafft, so muß man sich auf eine Planetenoberfläche (=neues Labyrinth) beamen lassen, um schließlich wiederum aus dem alten Labyrinth zur der Auswahlkarte zu entkommen, auf der sich mit der Zeit immer mehr Ufos tummeln, die einen, sofern man sich von ihnen erwischen läßt in ein x-beliebiges Labyrinth befördern, was nicht unbedingt sehr ratsam ist. Ist man nun aber schon mal auf der Karte, so kann man den Spielstand gleich abspeichern, was auch bitter nötig ist, da der Verschleiß an Männchen (trotz guter Pistole) doch recht hoch ist. Kehrt man nach einer erfolgreichen Flucht nun ein ein Level zurück (jeder Level muß wie gesagt sechzehn Mal durchspielt werden), so findet man diesen Level wundersam verändert. Es sind beliebige Seiten vertauscht worden, die Monsterpopulation ist gewachsen, und hier und da findet man auch plötzlich ein Loch im Boden, das vorher noch nicht dagewesen ist.

Somit wird jeder Level (außer Pac-Man) für jede neue Runde komplexer und schwieriger. Die Zahl der Schlüssel, die man braucht, wächst ständig, die Geschwindigkeit steigt bis ins Unverschämte. Tafeln und Schriftrollen mit Rätseln und Hinweisen tauchen auf und lassen das Spiel in die Richtung von Rätselspielen wie z.B. *Bard's Tale* tendieren. Neben den ganzen Rätseln gibt es aber auch noch eine ganze Menge Punkte einzuheimsen (Geldsäcke, Diamanten, goldene Kelche, etc.). Die Punktvergabeordnung hierbei ist sehr einfach, aber unheimlich fordernd. Für den ersten Schatz gibt es einhundert Punkte, für den zweiten zweihundert, usw. Man bedenke auch, daß es alle tausend Punkte ein Freimännchen gibt (mein letzter Punktestand: über dreihunderttausend Punkte, aber trotzdem immer Männchenmangel; hier wird der Schwierigkeitsgrad nochmal so richtig deutlich).

Wahre Joystickhelden kommen allerdings erst dann zum Zuge, wenn es in manchen Labyrinthen mehr Schlüssel gibt, als man eigentlich zur Flucht benötigt. Nun kann man nämlich noch tiefer in die Labyrinthe eindringen und auch die letzten (punkteträchtigen) Schätze einheimsen und vielleicht auf den einen oder anderen Hinweis stoßen. Zum Spielablauf möchte ich noch sagen, daß es bisher kaum ein Spiel gegeben hat, das ich so ausdauernd gespielt habe wie TIME BANDIT. Die Motivation bleibt durch die immer größeren Herausforderungen auch länger erhalten, und da die letzten Levels sehr (!!!) schwer sind, dürfte man am Zeitbanditen eine ganze Weile zu knabbern haben.

So, nun wollen wir auf die technische Seite eingehen. Grundsätzlich gibt es den Einspieler- und den Zweispielermodus (simultan), die sich außer in der Spieleranzahl auch noch darin unterscheiden, daß man als Solospieler einen größeren Ausschnitt des Labyrinthes sieht. Ich persönlich spiele sogar lieber im Einspielermodus, da man sich dabei nicht um den Mitspieler kümmern muß. Dummerweise können sich die beiden Spieler nämlich gegenseitig erschießen.

Der Ausschnitt des Labyrinthes, den man sehen kann, scrollt relativ sanft umher, so daß man den Überblick nicht so leicht verliert. Erstaunlich ist für mich allerdings die große Anzahl der bewegten Objekte. Teilweise wimmelt es auf dem Bildschirm nur so von Gegnern. Die Sprites flackern auch nicht im geringsten, so daß man gut spielen kann. Das einzige, was ich an der Steuerung auszuset-

»TIME BANDIT setzt Maßstäbe. Es zeigt, was man aus einer Spielidee machen kann. Großartig!«

zen habe, ist deren recht grobe Rasterung, d.h., daß wenn man den Joystick mal kurz in eine Richtung drückt, der Bandit gleich ein ganzes Stück in diese Richtung läuft. Das Umkehren erfolgt allerdings ohne Verzögerung, so daß man sich sehr schnell an die Steuerung gewöhnt hat. Eine Besonderheit der Steuerung konnte besonders gefallen: „The Pivot" ermöglicht es einem, sich auf der Stelle zu drehen und dauernd um sich zu ballern. Positiv ist mir ebenfalls aufgefallen, daß die Punktzahlen für aufgesammelte Objekte direkt auf dem Screen angezeigt werden (die Punktzahl erscheint quasi unter dem aufgesammelten Objekt und verschwindet kurz danach wieder). Solche Feinheiten sind es, die das Spielen zum Genuß werden lassen. Alles in allem kann ich sagen, daß TIME BANDITS für mich wirklich ein Meilenstein in der Softwaregeschichte ist. Hier findet man harte Action mit logischen Rätseln in einen fordernden Labyrinth-Rahmen gepackt. Dieses Game setzt Maßstäbe und zeigt, was man aus einer Spielidee machen kann. Großartig! (na ja, lediglich der Sound ist ein bißchen zu kurz gekommen, aber wozu gibt's denn Plattenspieler?) *Ulrich Mühl*

Grafik	9
Sound	2
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

IM BLICKPUNKT

INTERCEPTOR

Kristin von E.A.

präsentierte ASM

einen Adler aus Stahl!

Wir hatten mal wieder Besuch in der ASM-Redaktion. Kristin (Dodt) von ELECTRONIC ARTS stellte ein Demo vor, das die gesamte Redaktion veranlaßte, wie gabannt auf den Bildschirm des Amiga zu starren. Bei dem Demo handelte es sich um einen Flugsimulator, der es in sich hat. Sein Name: INTERCEPTOR.

„Kristin (ganz rechts) gab sich die Ehre!" Wir erkennen auf unserem Brall-Foto die Redakteure der ASM. Von links: Bernd Zimmermann, Martina Strack, Manfred Kleimann und Kristin Dodt von ELECTRONIC ARTS.

Bei diesem Simulator wird man zum Pilot eines F-14 TOMCAT. Wie man bei dem Flufgzeugtyp schon erahnen kann, ist es ein Kampf-Simulator, mit dem pakkende Luftkämpfe möglich sein werden. Jedenfalls nach Kristin's Worten. Doch wenn das fertige Spiel genauso gut wird wie das Demo, dann darf man ohne zu übertreiben sagen, daß dieses Programm wie ein Hammer auf dem Markt einschlagen wird. Im Demo waren schon einige wichtige Szenen eingebaut, so z.B. der Start von einem Flugzeugträger, der Flug unter einer Brücke hindurch, einige Kampfszenen (die unglaublich detailreich dargestellt sind) sowie die Landung auf einem Flugplatz. Ähnlich, wie bei dem schon legendären Flight-Simulator II von Sublogic wird die gesamte Grafik mit Hilfe der sogenannten „Flächenanimation", bei der alle Flächen gefüllt und schattiert sind, dargestellt. Auch das Umschalten der Blickwinkel ist vorhanden. So wird im Demo beim Unterfliegen der Brücke auf die Seitenansicht umgeschaltet, was dann erst die ganze „Faszination der Grafik" deutlich macht. Das Tempo des Spiels ist ausgesprochen hoch und wird wohl kaum Wünsche offen lassen. Die Grafik ist sehr detailiert und abwechslungsreich. Zum Sound läßt sich nocht nicht allzuviel sagen, da die Programmierer hier noch einige Änderungen, vor allem wegen dem Speicherplatzverbrauch, vornehmen wollen. Der Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest, wir hoffen aber, daß der wahrscheinliche Termin, den Kristin uns nannte (Ende des Jahres) unterboten wird. Wir fiebern jedenfalls schon jetzt dem Tag entgegen, an dem die lauffähige Amiga-Version (das Programm wird es, zumindest vorläufig, nur für den Amiga geben) unsere Redaktion erreicht. Ein Klasse-Game. Vielversprechend. Wir können es kaum erwarten, das fertige Produkt in die Finger zu kriegen!!!

OTTFRIED SCHMIDT

INTERCEPTOR — The Eagle has landed!

Ente gut, alles gut!

Programm: Herbert, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** Ca. 30 DM (Disk), **Hersteller:** AMC-Verlag, **Muster von:** AMC-Verlag.

HERBERT heißt die neue Ente aus dem **AMC-VERLAG.** Nein, Nein! Es ist nicht so, daß das Programm so schlecht wäre, daß es als „Ente" bezeichnet werden müßte. Ganz im Gegenteil! Selten sieht man ein so hübsch animiertes Spielchen auf dem XL/XE. Aber die Hauptfigur, um die es hierbei geht, ist nun mal eine Ente mit dem sinnigen Namen Herbert (bei der Gelegenheit: Grüße an H. Bosold!).

Die Story wurde bereits vom Hersteller in zwei Sätzen zusammengefaßt: „Herbert muß versuchen, seine Freundin, die vom bösen Grotesko entführt wurde, zu befreien. Hierzu muß er viele Gefahren überstehen." Hinter dieser Kurz-Story verbirgt sich ein „niedliches" Spielchen. Wer also mehr auf Härte und Ballerei steht, wird mit HERBERT wohl kaum Freude haben. Allerdings können bis zu zwei Spieler, die von Hüpfspielen noch nicht die Nase voll haben, mit HERBERT großen Spaß haben.

HERBERT hat viele gut animierte Bewegungsmöglichkeiten. Er kann gehen, rennen, einen flachen Laufsprung durchführen, in Schutzstellung gehen, fliegen, auflauern, picken, Eier legen und tauchen. Wenn zwei Spieler die 20 verschiedenen Bilder in der vorgegebenen Zeit durchstreifen wollen, führt einer die Ente Herbert, der andere die Ente Oskar. Neben dem Aufsammeln von Futter (es muß danach gepickt werden) und Schätzen, müssen sich die beiden Helden auch noch gegen Feinde durchsetzen.

Zwar sind die Figuren ziemlich klein geraten, aber gut animiert und hübsch zu beobachten, wenn man sie durch den Screen führt. Sehr große Ansprüche stellt das Game nicht.

Eine Empfehlung kann man sicher an jüngere Computer-Besitzer abgeben. Das niedliche Spiel dürfte genau das Richtige sein. Süße Entchen sind eben nicht jedermanns Sache, obwohl das Spiel vom Konzept wie auch der Ausführung voll überzeugen konnte. Die Vielzahl der Handlungsmöglichkeiten hebt dieses Game auf jeden Fall aus der Masse der ähnlich konzipierten Games heraus. *str*

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	5-7
Preis/Leistung	9

Programm: Thundercross, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 32 DM, **Hersteller:** CRL, **Muster von:** Headlines PR.

Kreuzgewitter!

„Schon wieder CRL!", entfuhr es mir, als ich **THUNDERCROSS** in den C-64 laden mußte. Dann habe ich mich selbst zur Ordnung gerufen. Schließlich sollte ein Spiele-Tester ja ganz unvoreingenommen an ein neues Game herangehen und nicht etwa mit den Games der jeweiligen Firma, die so in den letzten Monaten herausgekommen sind, im Hinterkopf.
Also, tun wir so, als wüßten wir nichts von *Vengeance, Lifeforce, Frankenstein, Wolfman,* und wie sie alle heißen. Zunächst mal fängt Thundercross gut an und läßt dann ganz rapide nach. Der gute Anfang ist ein Titelsound in der Qualität, die man für 30 Märker erwartet. Alles, was danach kommt, ist eher „Qual"-ität.
Der Spieler steuert ein ziemlich großes Raumschiff vor romantisch ruckelndem Sternenhintergrund. Dann kommen ein paar kleine Alien-Raumschiffe, die mit ausgefüllten Kreisen beschossen werden. Das geht so, daß man den Joystick in eine Richtung bewegt und gleichzeitig den Feuerknopf betätigt. Nun könnte man ja auch auf die Idee kommen, den Feuerknopf gedrückt zu halten und den Joystick in alter Sportspiel-Rüttel-Manier einem kleinen Dauertest zu unterziehen. Genau so räumt man auch alles ab, was dem eigenen Raumschiff in die Quere kommt, und der Schutz-Schild (ja, das gibt's auch!) nimmt mit der Anzahl der abgenudelten Aliens zu. Dann geht's ab ins nächste Level.
Hier wartet **CRL** mit einem ganz besonderen Feature auf: Einer ruckelnden Plattform, über die das Raumschiff fliegt. Einfach toll, wie das alles so schön flimmert! Nun wieder rütteln, bis der Joystick das Zeitliche segnet, oder schon vorher aufhören. Die Spielmotivation ist nämlich schon im ersten Level den Bach runter. Ach ja! Eh' ich's vergesse: THUNDERCROSS hat natürlich auch eine Highscore-Liste - kaum ein gepflegter Flop geht ja heutzutage ohne.

Martina Strack

Grafik	**3**
Sound	**7 (wegen Titel)**
Spielablauf	**2**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**2**

Seller's? Schön wär's

Programm: Inspector Gadget, **System:** C-64, C-128, **Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Melbourne House, London, **Muster von:** Mastertronic, England, [2].

Kaum vor dem 64er Platz genommen, lege ich die Diskette von **INSPECTOR GADGET** ein und warte gespannt, daß der Titelscreen erscheint. Ich warte relativ gespannt, und zwar deswegen, weil wir schon vor Urzeiten, nämlich im März letzten Jahres, für genau dieses Spiel ein Demo erhalten hatten. Dieses Demo hatte uns so gut gefallen, daß wir schon alle ganz ungeduldig waren, bis die 64er-Version fertig war. Doch leider, um es gleich vorwegzunehmen, ist das Spiel selbst um Längen schlechter, als es das Demo erwarten ließ. Zunächst sehe ich ein Titelbild(?) vor mir, wenn man es überhaupt als solches bezeichnen kann, weil es eher ein Titelmenü ist als das erstgenannte, insofern also schon eine Enttäuschung. Aber da ich ein positiver Mensch bin, dachte ich mir: „Es muß ja nicht alles so sein" und ging zum Testen dieses Games über. Wie ich der Anleitung entnehmen konnte, ist es meine (natürlich Inspector Gadget's) Aufgabe, in einem in der Stadt gastierenden Circus sechs verschiedene Objekte zu finden. Diese oberflächlich betrachtet einfache Aufgabe, gestaltet sich dadurch relativ schwierig, daß man, wenn man mit anderen Objekten wie Löwen, Seehunden etc. zusammenstößt, in den Ausgangsraum zurückversetzt wird. Dies ist natürlich dann besonders unangenehm, wenn man sich schon ziemlich weit vom ersten Raum entfernt hat. Doch größeren Sinn konnte ich so oder so in diesem Spiel nicht finden. Um es nochmal zu wiederholen, man läuft relativ planlos durch die Gegend, muß aufpassen, daß man mit niemandem zusammenstößt, und man findet von den gesuchten Sachen höchstens eine. Ich kann diese Tatsache mit ruhigem Gewissen feststellen, weil ich dieses Game doch schon sehr häufig ausprobiert habe. Nach den ersten zehn Versuchen, wo ich überhaupt nichts fand (außer, daß das Spiel ohne Erfolgserlebnisse verdammt langweilig ist), schrieb ich dies mit zunehmender Versuchsanzahl immer weniger eigener Ungeschicklichkeit zu als einem Fehler im Programm. Ich schaute auf das Außencover und stellte fest, daß der Programmierer anscheinend schon für einen solchen Fall vorgesorgt hatte und eine Befehlskombination angab, mit deren Hilfe man eventuelle Mankos extrahieren kann. So gab ich denn „Open 15, 8, 15, I": Close 15 ein. Im nächsten Versuch fand ich, oh Wunder, eines von den sechs gesuchten Objekten. Es blieb aber auch bei diesem einen Objekt, was mich wiederum dazu veranlaßte, über einen etwaigen Fehler in diesem Programm nachzudenken. Doch nichtsdestotrotz probierte ich in der mir zu Verfügung stehenden Spielzeit weiterhin alle Möglichkeiten, um die versteckten Gegenstände aufzutreiben, was mir aber völlig mißlang. So bleibt mir an dieser Stelle nichts anderes zu sagen, als daß ich 1. den Sinn dieses Spiels nicht so ganz erfaßt habe, oder aber 2., daß der Programmierer oder die Kopieranlage für dieses spezielle Spiel irgendwo kläglich versagt haben. Zumindest der Untertitel zu INSPECTOR GADGET, nämlich „Circus of Fear", (Circus der Angst"), bekommt in diesem Zusammenhang einen Sinn. Schade eigentlich, denn von diesem Spiel, das so einen berühmten Namen zu verteidigen hat wie den des Superkomikers Peter Sellers und natürlich den von ihm verkörperten Inspektor Clouseau, hatten wir alle wesentlich mehr erwartet, als **MELBOURNE HOUSE** uns hier anzubieten wagt. In der Hoffnung, daß Inspector Gadget in einer verbesserten Version auch für die 16-Bit-Maschinen auf den Markt kommt, verbleibe ich mit einer Träne im Knopfloch, Euer JH. Übrigens, der Sound ist das einzige, was sich an diesem Game halbwegs lohnt, aber nur deswegen 45 DM ausgeben? Na, ich weiß ja nicht. *jh*

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	2

TIME 14 28

Gut getimed!

Programm: Rollaround, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Muster von:** Mastertronic, England.

Wer auf Geschicklichkeitsspiele steht und im Portemonnaie meistens Ebbe hat, der wird am neuen **MASTERTRONIC**-Low-Budget-Spielchen **ROLLAROUND** wohl kaum vorbeikommen. Wie gesagt, dieses Produkt ist nur was für Leute, die gern Geschicklichkeits-Games spielen oder aber solche, die ein günstiges spielbares Game suchen.

WHT 00 TIME GRN 00
RED 00 BLU 00
PUR 00 00:00:00 YEL 00
MASTERTRONICS ROLLAROUND BY T KELLY
COPYRIGHT MR CHIP SOFTWARE 1987
FLIPS INTO
FLIPS INTO
SCOR 0000000 LIVES 00

Bei ROLLAROUND muß ein Ball über Felder balanciert werden, wobei eine vorbestimmte Anzahl verschiedenfarbiger Kreuze, die sich auf diesen Feldern befinden, aufgesammelt werden muß. Die Zeit, die zur Verfügung steht, ist dabei limitiert. Außerdem dürfen die Aliens, die natürlich auch nicht fehlen, nicht berührt werden. Es ist wohl überflüssig zu sagen, daß man entsprechende „Löcher" in den Felder-Bahnen überspringen muß. Außerdem gibt's natürlich verschiedene Arten von Aliens und so nette Dinge wie Teleporter, bei denen man zu Begin nie weiß, wo man landet, mindestens einmal aber auf einem einzelnen Feld mitten im „Raum". Dort bleibt dann nur noch die „Abort"-Funktion übrig, die den Spieler eines seiner Leben sowie alle bis dahin in diesem Level gesammelten Kreuze kostet.

Schon das Laden dieses Billig-Produktes macht Spaß, denn erstens gibt's den Sound von Rob Hubbart und zweitens Invadorload. ROLLAROUND spielt sich zunächst recht einfach, da der Ball gestoppt werden kann und das Balancieren nicht schwer fällt. Allerdings werden in höheren Levels z.B. mehrere schnelle Hüpfer hintereinander erforderlich, um Aliens zu überspringen, und dort ordentlich durchzusteuern, ist nicht mehr ganz einfach. Aber das ist auch ein Vorteil von ROLLAROUND: Es ist eben sehr gut spielbar, nichts für absolute Cracks, aber für 10 DM voll in Ordnung. *str*

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Es geht weiter mit ACTION auf Seite 35

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege

ASM-FEEDBACK

Liebe Leser,

diesmal haben wir das Feedback so spät fertiggestellt, daß wir schon erste Reaktionen auf die Ausgabe 3/88 abdrucken können. Da bei der Flop-Farbe in der ASM 3/88 ja einiges schiefgelaufen ist (wir sind ja auch an Flimmer-Sprites und weiß Gott was gewöhnt, aber was zuviel ist, ist zuviel), wiederholen wir den Flop-Text nochmal im Feedback (was das Fernsehen kann, können wir schon lange, gelle?). Insgesamt könnte man das Feedback auch diesmal wieder mit „Vermischtes“ betiteln. Wir wünschen viel Freude beim Lesen und bitten nochmal um Verständnis, weil wir nicht alle Briefe beantworten und nur einen winzigen Teil hier abdrucken können. Auf geht's!

Eure ASM-Redaktion

„Lob und Kritik“

Ich lese Eure Zeitschrift nun schon seit ihrer 3. Ausgabe und muß sagen, daß sie meinen Ansprüchen voll und ganz gerecht wurde. Ich verfolge Euer „Feedback“ nun schon seit Jahr und Tag und habe mich nun entschlossen, auch einmal meinen Senf dazuzugeben. Zunächst möchte ich mich einmal den positiven Dingen widmen: 1. Euer „Feedback“ gefällt mir aufgrund des Umfanges und der Ausführlichkeit besonders gut. 2.Der Bericht über das „Cracker-Gipfeltreffen“ in ASM 3/88 war absolut interessant und hervorragend geschrieben. Respekt! 3. Euer - wenn auch ab und zu etwas sehr saloppe - Schreibstil sollte beibehalten werden. 4. Herzlichen Dank für die Beendigung des völlig subjektiven - Streits zwischen ST-Usern und Amiga-Freaks. 5. Insgesamt ein Dankeschön für eine sehr informative und in gutem Stil gehaltene Softwarezeitschrift (welche in jedem Fall eine Marktlücke füllt).
Aber natürlich habe ich nicht nur Lob für Euch, sondern auch ein wenig Kritik muß sein. 1. Schön und gut, nun ist es also endlich eingetroffen. Seit geraumer Zeit warte ich auf eine Reaktion auf die Anzeigen, welche statt einer Adresse eine Postlagerkarte angaben. In letzter Zeit erscheinen immer mehr Anzeigen, in denen nun statt einer Postlagerkartennummer nun ein Postfach als „Adresse“ angegeben wird. Ich frage mich nun natürlich, wo und warum man dort differenziert.
2. Wie bereits einige andere Leser vor mir, bin auch ich der Meinung, daß eine „Kino-Top-Ten“ nicht in eine Softwarezeitschrift gehört. (zu meiner Befriedigung habe ich das Horror-skop in der letzten ASM nicht mehr entdeckt). Die Poster finden bei mir ebenfalls nicht besonders Anklang, aber da die Mehrheit der Leser wohl von diesen Postern restlos begeistert ist, ist es natürlich klar, daß Ihr sie beibehalten werdet (kein Vorwurf).
3. Ihre Anmerkung zu dem Leserbrief von TGS aus Kempten haben mich, ehrlich gesagt, ziemlich schockiert. Mit einer solch niveaulosen Antwort (Originalton ASM: „Herr TGS sollte sich eventuell mal überlegen, was der Beruf des Müllmanns mit einem niedrigen Intelligenzquotienten zu tun hat.“) habt Ihr Euch bestimmt einige Sympathien verscherzt....

Guido Borgers, Münster

(Anm. d. Red.: Lieber Guido, Dein Brief hat uns klar gemacht, daß die Antwort auf die Beleidigungen des Herrn TGS ja ganz schön mißverständlich ist, wenn man die „Vorgeschichte“ nicht kennt. Aus diesem Grund wollen wir das nun aufklären, obwohl wir denken, daß wir Herrn TGS damit mehr diskreditieren als mit dem Rest des Briefs (deshalb hatten wir das auch nicht abgedruckt). Herr TGS hat einen Redakteur angegriffen, der ein Spiel seiner Meinung nach falsch bewertet hat. Er schrieb, dieser Redakteur solle doch zu Müllabfuhr gehen, eine solche Arbeit würde dem Intelligenzquotienten des Redakteurs entsprechen. Diese Bemerkung hat uns veranlaßt, Herrn TGS dazu zu bringen, seine diskriminierendes Haltung gegenüber einer ganzen Berufsgruppe noch einmal zu überdenken. Wir haben uns nämlich nicht nur über diesen Angriff gegen einen ASM-Redakteur geärgert, wir fanden es noch viel empörender, daß Herr TGS Müllmännern generell einen niedrigen Intelligenzquotienten unterstellt. Wir finden nämlich, daß der Beruf in den meisten Fällen nicht davon abhängt, ob jemand einen IQ von 100 oder 110 hat. Wir hoffen, daß der Fall jetzt klar liegt, denn wir könnten es mit unserem Menschenbild nicht vereinbaren, irgendjemanden derartig anzugreifen, wie Du es (miß)verstanden hast. Da dieses Mißverständnis auch bei anderen Lesern vorliegen könnte, haben wir das so ausführlich klären wollen.
So, jetzt noch zum Punkt Postlagerkarte, bzw. Postfach. Es wird ganz einfach deswegen differenziert, weil ein Postfach immer mit der Person verbunden ist, während eine Postlagerkarte völlig anonym ist. Wir bekommen beim Abdruck von Anzeigen mit Postlagerkarten rechtliche Probleme, bei Postfächern ist dies nicht der Fall. Aus diesem Grund läuft es jetzt so.
Zum Schluß noch ein extra Dankeschön für die differenzierte Kritik.)

„Cracker-Gipfeltreffen"

Nach Ihrem Artikel in der ASM Ausgabe 3/88 über das Gipfeltreffen der Cracker sind wir schon mehrmals auf 2 Dinge angesprochen worden, die Martina S. wohl auf der Party falsch verstanden haben muß. Diese beiden sind: 1. Powerruns Mitglieder sind: GKC, PIVI, Mad Max, Excalibur (nicht Excalibor), Chuck und FRE. 2.Smasher ist nicht der Name eines Mitglieds von Powerrun, sondern der Name einer Zeitung, die wir rausbringen werden. Um diese Sachen richtigzustellen, hoffe ich, daß Sie diesen Brief abdrucken.

GKC of POWERRUN, Krefeld

Klaus Bosch aus Waiblingen hat uns die „Bytes-Hits" zugeschickt.

THE BEATLES BYTES - Hits, wenn APPLE-RECORDS damals auch Computer hergestellt hätte...

1. A Hard Ware's Night
2. Not A Sequent File
3. When I'm 128
4. Baby, you can care my drive
5. The Tool on the Hill
6. When I get Home (the cursor)
7. Carry that byte
8. Yellow Subroutine
9. Listen, do you want to know a Secret Password
10. I've just seen an Interface

„Adventure Writer"

Seit gut einem Jahr „verschlinge" ich Ihre Super-Zeitung und besonders interessant ist für mich immer die Adventure-Ecke. Da ich aber nicht über die Programmierkenntnisse verfüge, andererseits aber einige gute Ideen für einige Adventure habe, möchte ich sehr gerne ein Adventure schreiben. Jetzt habe ich in Ihren Zeitungen mehrere Hinweise auf bestimmte „Adventure Construction Sets" erhalten, die mich richtig heiß auf solche Sets gemacht haben. Deshalb habe ich folgende Fragen:
1. Welche Constructions Sets können Sie mir empfehlen?
2. Gibt es irgendwelche Tests über die Sets? (The Quill, Illustrator, Graphic Adventure Creator)
3. Was hat es auf sich mit den sogenannten Zusatzprogrammen? (The Press, Patch)
Ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie mir antworten könnten und verbleibe mit freundlichen Grüßen

Jörg Nordhausen, Ratingen

(Anm d. Red.: Für Ihren Computer (C-64) gibt es unseres Wissens den Quill (samt Illustrator) und den GAC (Graphic Adventure Creator). Beide sind gut, wobei der GAC einen etwas besseren Parser besitzt und nicht auf die vier Buchstaben zur Worterkennung beschränkt ist. 2. The Quill/ Illustrator/Patch wurde in ASM 6/86 getestet, der GAC in 7/86. 3. Mit diesen Programmen kann man Grafiken und Text auf denselben Screen bringen (bei Quill und Illustrator z.B.))

„Wettberwerbe"

Ich möchte Sie fragen, ob ich an Ihre Redaktion schreiben muß, falls es in Ihrem Heft ein neues Preisausschreiben gibt und keine Adresse angegeben ist.
Ich möchte Sie auch bitten, in Zukunft die Adresse anzugeben, denn man kommt sich verlassen vor, wenn man nicht weiß, wo man hinschreiben muß.

Tobias Huber, Obing

(Anm. d. Red.: Auf unseren Dauer-Power-Seiten steht die Adresse samt Einsendeschluß immer in dem schwarzen länglichen Block, so daß es eigentlich keine Probleme geben dürfte. Hier nochmal die Adresse: Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort, Postfach 870, 3440 Eschwege.)

„Wann gibt's das nächste?"

Ich bin begeisteter Leser der ASM. Doch etwas habe ich an ihr auszusetzen: Nichts gegen Ihre Poster, aber anstatt die Titelbilder zu Postern herauszugeben, sollten Sie Kinoplakate oder Poster von Spielen der ASM beilegen! Die Schachecke finde ich uninteressant (man könnte diese Seiten für Sinnvolleres verwenden).
Da hätte ich noch eine Frage: Wissen Sie zufällig, wann „StarWars II + III" auf der Markt kommen werden? - Übrigens, Star Wars auf dem C-64 ist nach meinem Geschmack wirklich nicht so übel, wie Sie es beurteilen!

Martin Herzberger, Rheinau 3

(Anm. d. Red.: Die beiden Nachfolger von Star-Wars sollen im Laufe dieses Jahres veröffentlicht werden.)

„ASM-Bewertung"

Wir kaufen uns die ASM schon seit der Ausgabe 3/86, und nun fanden wir, es wäre Zeit, die ASM einmal unter die Lupe zu nehmen und zu bewerten.
1. Titelbild: Genau richtig.
2. Donald Bug: Nicht so gut.
3. ASM-Inhalt: Besser gestalten.
4. Feedback: Allerbest.
5. Oldie: Nicht übel.
6. Hotline: Super.
7. Please to meet you und bei Anruf Wort: Muß ja nicht unbedingt sein!!!
8. ASM-News und Konvertierungen: Etwas besser ordnen.
9. Kopfnuß und Spielhölle: Weiter so.
10. Secret Service: Nicht alles so auf eine Seite quetschen. (Es wäre besser, wenn man als erstes die Tips machen würde, dann die Karten usw.)
11. Preisrätsel: Noch leichter!
12. Adventure Corner: Nobody is perfect!
13. Schachecke: Unser Kommentar: Platzverschwendung!!!
14. Kleinanzeigen: Sehr gut.
15. Anwender: Haben wir uns noch nie angesehen!
16. Poster: Im ganzen gut. Aber wir finden, es wäre besser, wenn mehr Poster über Spiele rauskommen würden (wie z.B. das Krakout- oder Exolon-Poster in älteren Ausgaben).
17. Spieletests: Kann nicht besser sein!!!

Und nun wollten wir noch ein paar Vorschläge zur Gestaltung der ASM machen:
- man könnte eine Ecke in der ASM anlegen, wo man eigene Spiele vorstellen kann, die Ihr dann bewertet. Das wäre sicherlich im Sinne vieler Leser.
- Tips und Tricks zum Programmieren (z.B. Sound, Sprites, Graphik)
- die Kurzgeschichten könnten von uns aus im Heft bleiben!

Und jetzt noch ein paar Fragen:
- wird es ein neues ASM-Sonderheft geben?
- und wann?
- habt Ihr eigentlich alle Homecomputer?
- und welchen findet Ihr am besten?

So, das wär's!
Schöne Grüße an die ASM von

Garfield und GSG 9

(Anm. d. Red.: Hier die Antworten zu Deinen Fragen: 1. Es wird ein neues Sonderheft geben. 2. Wann es kommt, steht noch nicht genau fest. Wir sagen's rechtzeitig in der ASM. 3. Ja, wir haben alle Homecomputer. 4. Kann man so nicht beantworten, da die einzelnen Redakteuere unterschiedliche Ansichten (wie auch unterschiedliche Homecomputer) haben.)

„Punkte am Herzen"

Unser noch nicht allzu großer Club (wir suchen noch Mitglieder) möchte sich doch auch einmal im Feedback äußern. Vorweg: Wir alle finden die ASM echt spitze und hypersahne und ...
Trotzdem liegen uns ein paar Punkte am Herzen:
1. Warum testet Ihr so wenige Spiele für den Amiga? Es gibt bestimmt mehr, als Ihr denkt. Auch in den Konvertierungsseiten kommt dieser Rechner viiiel zu kurz. Mal ehrlich, da findet man im Tante-Emma-Laden an der Ecke mehr Umsetzungen von Superspielen für den Amiga, als Ihr in drei Heften testet. Denkt doch bitte mal daran!
2. Ein dickes Lob an Stefan Bayer; uns gefällt Donald Bug wirklich klasse. Wäre denn da nicht die Möglichkeit, alle Rubriken mit einer Fratze von ihm zu versehen? Wir denken da an folgendes (in etwa):
Feedback: Ein schreibender DB, man sieht einen Brief, auf dem steht, „ASM motz motz".
Sport-Kaleidoskop: Ein DB in Tenniskleidung und mit Tennisschläger, DB guckt nach allen Seiten (den Ball suchend) während man einen Ball sieht, der gerade auf DB's Kopf fallen will.
Denkmal: Ganz einfach, ein DB mit rauchendem Kopf.
Schachecke (falls es sie noch weiter gibt): Ein Springer mit DB-Kopf.
Anwenderprogramme: (könnt Ihr Euch nicht mal was einfallen lassen?)
3. Thema „Gesammelte Werke": Druckt doch bitte irgendwann mal alle Tests (mit Gesamtnote) ab und schreibt dahinter, für welche Systeme es das jeweilige Programm gibt, außerdem solltet Ihr mit einem Sonderzeichen vor Flops warnen!
4. Laßt Euch bitte nicht von Leuten wie Hans Ippisch oder Herrn Müller irritieren, ein paar kleine Fehler macht jeder gute Redakteur einmal!
5. Wenn Ihr schon nicht topaktuelle (Aktueller Software-Markt) Games verpostert, dann solltet Ihr doch bitte die Poster lassen, oder interessieren sich die Leser wirklich für Fantasykram?
6. Leider (?) finden wir Ralley Master nicht so gut wie Ihr, bzw. echt blöd.
7. Noch ein paar Fragen:
Welches war Eurer Meinung nach der „Compi" des Jahres 1987? Könntet Ihr vielleicht einmal fragen, ob es Clubs in der Nähe von Hamburg gibt, die sich besonders mit dem Amiga befassen und mit uns einmal Kontakt aufnehmen wollen? Das fänden wir nämlich toll.
8. Ihr seid die uneingeschränkt beste Softwarezeitschrift. Bleibt so!!!!!!!!
Wir würden uns riiiiiesig freuen, wenn Ihr wenigstens einen Teil unseres Briefes abdruckt und unsere Fragen beantwortet, vielleicht gefällt Euch auch die eine oder andere Anregung? Und auch die Meinung der Leser zu den 7(8) Punkten interessiert uns furchtbar!
Viel Glück, ASM,

Computer User Competition Club, Hamburg

(Anm. d. Red.: Der Compi des Jahres '87 war nach Ansicht von Manfred der ST, Bernd meint: ST, Martina: Archimedes, Philipp: ST, Otti: Amiga, Thomas: Apple Macintosh, Uli: Amiga und Frank: PC. So ist das eben!)

„Zu wenig C-64..."

Als ich mir vor ein paar Tagen zum ersten(!) Mal die Zeitschrift ASM kaufte, dachte ich, „saugeile" Zeitung. Die ersten drei Seiten „optimal", doch dann ...? Ja, dann verlor ich die Übersicht! Und zwar mächtig! Am nächsten Tag habe ich die ASM anderen Freunden gezeigt. Reaktion: Was is'n nu los? Wir finden Eure Zeitschrift ja ganz gut (fast), aber ein Mangel an der Übersicht is' da, nech? Was haltet Ihr denn von einem Fach 64'er Spiele, Amiga Spiele etc? Und noch was: Ihr bringt mir (uns... und bestimmt ein paar Lesern mehr) ein bißchen (viel) wenig über den C-64! Was steht denn schon drin, ein paar Tests (2-4)? Der C-64 ist immerhin der Meistverkaufte! Ich hab' nichts gegen die anderen, aber es langt nicht!

Approach-Soft, Gifhorn

„...und zu wenig Schneider"

In den letzten beiden ASM-Heften (1/88 und 2/88) fiel mir die geringfügige Zahl der CPC-Tests auf. In der 2/88 gab es zwar einige gute Tests, deren Zahl jedoch unter der des Durchschnitts lag.
Ich stufe den SCHNEIDER CPC 6128 als besten im Moment erhältlichen 8Bit-Computer ein. Das Preis-/Leistungsverhältnis, die Berechnung von Vektorgrafik, die CP/M-Fähigkeit, das Basic, die Farbdarstellung (mit geeigneten Programmen bis 136 Farben in Mode 0!), die 3 Grafikmodi, nicht zuletzt das kompakte Diskettenlaufwerk macht den Schneidern kein C-64 und kein C-128 nach! Spiele wie Tempest, Trantor, Freddy Hardest, Game Over, Gaunlet (flüssiges 4-Wege-Scrolling), Arkanoid, Starglider, Metrocross, Space Harrier, Driller, The Sentinel und Enduro Racer zeigen doch, was die CPC's drauf haben! Allerdings gibt es kein Programm, das den Schneider ausnutzt! Spiele wie Starglider (33KByte), Arkanoid (29KByte), Tempest (29KByte) beweisen, was der CPC bei geringer Speicherplatzausnutzung alles kann! Jedenfalls solltet Ihr in Zukunft die Schneider-CPC-Reihe etwas mehr berücksichtigen. Mir tut es allerdings leid, daß dies der 439. Brief ist, der sich mit der Nichtberücksichtigung „seines" Computers beschäftigt.
Anderes Thema: Die ASM ist ganz gut, bloß die Kinohitparade gehört nicht in eine Compi-Zeitschrift! Der Artikel „Spielhölle" gefällt mir übrigens sehr gut. Die Schachecke sowie der Anwenderteil sollten unbedingt bleiben!! Macht übrigens bitte keine dieser seltsamen Zombie-Titelbilder und -poster mehr. Euer Zeichner soll lieber Bilder zu Spielen zeichnen! In diesem Sinne

Wolfgang Röttger, Kiel

„Blasphemie?"

Hier erst einmal das inzwischen traditionelle Lob, endlich auch von uns: ASM ist MEGA-SAHNE!! Daher haben wir uns auch gleich ein Abo besorgt, damit wir uns während unseres halbjährigen Sri-Lanka-Aufenthaltes nicht ganz so langweilen. Unseren heißgeliebten Compi konnten wir nämlich nicht mitnehmen (verreck..) Und um trotzdem auf dem Laufenden zu bleiben, gibt es ja die ASM! Doch jetzt möchten wir Stellung nehmen zum Brief von S. Scholz & T. Wierock: Auch wir sind absolut der Meinung, daß das Titelbild jeglichen Bezug zu Inhalt und Einstellung der Redaktion (?) entbehrt (Zitat: „..., daß die ASM-Titelblätter **nicht nur** von Horrormotiven geziert..."). Im Übrigen gehört zur künstlerischen Qualität einer Zeichnung unbedingt die Aussage dieser! So können wir uns des Eindrucks nicht erwehren, daß der Beantworter des obig angesprochenen Leserbriefes nicht die Stärke hat, eine angebrachte Kritik zu akzeptieren, zumal seine Gegenargumente sehr flach und dazu auch noch blasphemisch sind.
Wir sind auf Eure Reaktion im FEEDBACK gespannt!
Der „HELPLINE" würden wir unbedingt zustimmen!!

Alexander & Kristian Heitkamp, Hikkaduwa/Sri Lanka

(Anm. d. Red.: Wir können den Vorwurf, daß unsere Antwort auf den angesprochenen Leserbrief blasphemisch verfaßt sei, nicht gelten lassen. Wenn Ihr Euch vielleicht schon einmal den Nachdruck einer älteren Bibel angesehen habt, so werdet Ihr festgestellt haben, daß hier teilweise mit ziemlich „harten" Illustrationen gearbeitet wurde, und das bei einigen Ausgaben auch auf dem Einband. Ist das Blasphemie? Außerdem: Wenn man immer einen Bezug zwischen Titelbild und Inhalt herstellen wollte, müßte man zwangsläufig immer wieder auf Weltraummotive zurückgreifen, denn vor diesem Hintergrund laufen zweifellos die meisten aller Computerspiele ab. Auch halten wir es für ein wenig gewagt, das Motiv auf der Titelseite in Zusammenhang mit der Einstellung der Redakteure zu bringen, denn glaubt uns: Weder laufen wir zähnefletschend und Menschenmordend in der Gegend herum, noch hat je einer von uns in der Kluft eines American Footballers (siehe ASM-Titel 11/88) gesteckt!)

„Kreuzworträtsel"

Da ich Ihre Zeitschrift „Aktueller Softwaremarkt" regelmäßig lese und weiß, daß Sie über die auf dem Markt angebotene Software bescheid wissen, möchte ich heute eine Frage an Ihr Team stellen. Ich suche z.Z. ein Programm, das einem behilflich ist beim Lösen von Kreuzworträtseln. Gibt es auf dem Markt irgendwo so eine Art Kreuzworträtsel-Lexikon auf Diskette für den C-64? Vielleicht könnten Sie dies dann einem Test unterziehen. Wenn möglich senden Sie mir bitte auch einen Händlernachweis. Für Ihre Mühe und Ihre baldige Antwort bedanke ich mich bereits jetzt recht herzlich.

Hartmut Gunzelmann, Hollfeld

(Anm. d. Red.: Uns ist kein derartiges Programm bekannt. Vielleicht hat sich aber einer unserer Leser ein derartiges Programm gebastelt oder weiß, wo ein solches zu kriegen ist. Bitte melden!)

Liebe ASM-Redaktion,
Zuerst einmal ein ganz dickes Lob an Euch und an Eure Zeitschrift. Ihr seid wirklich spitze. Also zur Sache:
Dies ist mein erster Leserbrief an Euch, und ich möchte zuerst einmal die Frage aus der " Hint-Request-Ecke" (mein Namensvorschlag) " Wie bekommt man bei Airline einen Langstreckenpiloten " beantworten.
Die Antwort ist :
Einfach nur WARTEN. Denn einen Langstreckenpiloten kann man nicht einstellen. Aber nach einer gewissen Spielzeit (so ca. 3-4 Jahre) wird ein normaler Pilot aufgrund seiner Erfahrung zum Langstreckenpiloten befördert.
Einige zusätzliche Tips sind auch auf Seite 98 im Secret Service der ASM Nr. 11/87. Ich habe mir erlaubt sie nochmal zu notieren: Beim Service soll alles geboten werden; In ein kleines Flugzeug gehören 8 Stewardessen und vom Servicepersonal je 4; Inlandflüge lohnen nicht; Bei den Langstreckenflügen bringt Tokyo am meisten Kohle; Bei der Wartung immer nur A-checks oder B-checks, die dauern nicht lang, und das Datum für den Check wird außerdem unten angezeigt.
So, daß wars, aber jetzt zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Ich bin außer Computerfreak auch noch begeisterter Garfield Fan. Und ich muß sagen, auch ein ziemlicher Experte auf diesem Gebiet, und deshalb war ich ziemlich geschockt, als ich in der ASM Ausgabe Nr. 3/88 auf Seite 4o lesen mußte, daß Stefan Swiergiel NERMAL als FREUNDIN Garfields bezeichnet hat. Denn dies trifft absolut nicht zu, Nermal ist ein kleines graugetigertes Kätzchen, das irgendwann einmal von Jon angeschleppt wurde, und seitdem durch die Garfield-Comicstrips geistert. Im übrigen sind Garfield und Nermal, der sich selbst als niedlichstes Kätzchen der Welt bezeichnet, spinnefeind. Sie ärgern und piesacken sich wo es geht. Aber dies soll kein Vorwurf sein, ich habe nur, wie ich glaube im Namen aller Garfield Fans, etwas richtig gestellt.
Und zum Schluß noch: macht weiter so und bleibt am besten so wie Ihr seid.
Viele Grüße, Euer

(Axel Hanselmann)

Ps.: Die Freundin von Garfield heißt Arlene, ist rosa, hat einen Giraffenhals und eine Zahnlücke zwischen den Schneidezähnen.

„Stellungnahmen"

Schon wieder flattert ein Leserbrief ins Haus! Der arme Briefträger. Oder sind es mehrere?
Aber nun zum eigentlichen Brief: Ich lese Eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe, und ich muß Euch erst mal ein Lob dafür aussprechen, was Ihr im Laufe der Jahre aus ihr gemacht habt. Die ASM ist eindeutig die beste Software-Zeitschrift auf dem Markt. Ich finde es echt super, daß Ihr immer so aktuell seid und halte auch Euren Sprachstil für oberste Kajüte. Könntet Ihr nicht vielleicht auch einmal neue Computer testen, ich meine, damit man weiß, was man von diesen softwaremässig zu erwarten hat? Obwohl ich ein so treuer ASM-Leser bin, habe ich mich erst jetzt aufgerafft, Euch zu schreiben (faul, faul!). Dafür habe ich aber auch eine ganze Menge zu sagen.
Seit der Erstausgabe hat sich eine Menge verändert, teils wurden gute Rubriken hinzugenommen, teils schlechte. Aber auch sonst hat sich am Aufbau der Zeitschrift eine Menge geändert.
Nun möchte ich aber zu einigen anderen Punkten direkter Stellung nehmen:
1. Zum Brief von Herrn/Frau ACC aus Holzminden (Ausgabe 2/88)
Über die Poster läßt sich streiten, ich finde zum Beispiel die Fantasy-Poster nicht so gut, die andere Leser bestimmt nicht missen wollen. Es steckt auch bestimmt eine Menge Arbeit dahinter, aber auch durch diese Tatsache läßt sich mein Geschmack nicht umstimmen.
Aber die Idee mit den Spielepostern in Kinoplakat-Aufmachung ist echt super! Wer das ASM-Sonderheft hat, wird da nur zustimmen. Hoffentlich wird dieser Vorschlag wenigstens teilweise umgesetzt. Wie wäre es denn, wenn sich normales und Spieleposter immer abwechseln würden?
Die Demo-Ecke wäre doch die absolute Heatwave, sprich Knüller der Saison! Wir haben doch alle bestimmt schon mal Demos gesehen, und man kann doch wirklich sagen: in den Demos von heute stecken die Spezialeffekte aus den Spielen von morgen! Wo war denn zuerst der Rahmen veschwunden, was auf dem C-64 niemand für möglich gehalten hatte? In den Demos! Wo kann man die tollsten Effekte wie z. B. Rasterzeileninterrupts auf dem ganzen Bildschirm bewundern? Natürlich in den Demos!
Wie wäre es denn, wenn Ihr eine Art Demo Top Ten macht, wo die besten 10 Demos aufgeschrieben sind. Der Verfasser der Demo, die innerhalb eines Jahres am erfolgreichsten in dieser Top Ten vertreten ist, bekommt am Ende des Jahres einen Preis (Soft, Geld, Abo usw.).
Ich hoffe nur, daß, wenn Ihr Euch entschließen solltet, Demos vorzustellen, Ihr so klug seid, keine rassistischen oder Nazi-Demos zu veröffentlichen, sondern daß Ihr nur davor warnt, denn diese Art Demos gibt es leider auch. Ich kann nur jedem Computeruser, der im Besitz einer solchen Demo ist, hat sie auch noch so gute Effekte, raten, sie zu löschen und keinen Speicherplatz für diesen Schund zu verschwenden.
Sonst halte ich eine Demo-Ecke aber für eine Bereicherung Ihres ohnehin schon guten Magazines. Ich bin der Meinung eine solche Sparte wird auch vielen anderen gefallen, also denkt mal darüber nach!
2. Zum Brief von Datty (woher ist denn der Name schon wieder?)
Liebe/r Datty glauben Sie/glaubst Du eigentlich wirklich daran, daß die Raubkopierer dann plötzlich Originale kaufen, wenn die Preise für Software um fünf bis zehn Mark fallen würden? Für die meisten wäre dies immer noch zu teuer und nicht nur wegen dem nie ausreichenden Taschengeld. Vielmehr sehen es die meisten gar nicht ein, für etwas, was sie praktisch für ein paar Pfennige (Disketten sind ja auch sooo teuer!) haben können, auch noch Geld auszugeben. Für diese Leute wäre die Preissenkung von z. B. 60,- DM auf 50,- DM eine Verteuerung von ca. 0,70 DM auf 50,-DM! Eine Preissenkung kann also nur etwas nützen, wenn die Raubkopierer umdenken, kooperativ werden. Ein gutes Beispiel sind die Raubkopierer in England. Viele holen sich, wenn ihnen die Kopie gefallen hat, das Original.
Aber ich möchte auch ein leider immer noch sehr verbreitetes Gerücht aus der Welt schaffen: Cracker und Raubkopierer sind keine Verbrecher oder Ganoven, die maskiert durch die Gegend laufen oder den ganzen Tag vorm Computer hokken, sondern Menschen wie Du und ich, mit denen man eine Menge Spaß haben kann. Richtig, ich kenne auch welche, aber welcher ASM-Leser tut das nicht? Ich hoffe ich habe einige neue Anreize zu diesem doch sehr pikanten Thema aufgetischt und erwarte gespannt die Kritiken.
3. Ich finde das Thema Indizierung sollte nur noch angesprochen werden, falls Leserbriefe neue Gesichtspunkte oder Vorschläge bringen und nicht nur Dagewesenes mit anderen Worten wiederholen. Mittlerweile weiß wohl jeder, daß die BPS seltsame Wege bei der Indizierung von Computerspielen geht.
4. Nochmal ACC (auch 2/88, einmal umblättern) Printmaster hat so viele Ähnlichkeiten mit Printshop, daß Berkeley Softworks verklagt wurde, daß sie das Printmaster Programm einfach als verbesserte Kopie von Printshop auf den Markt gebracht haben. Auch wenn Printmaster eindeutig besser ist, nicht nur von der Graphik des Ausdruckes, sondern auch von den Optionen her, so mußte Berkeley Softworks dennoch die Produktion einstellen. Ich glaube, für den IBM werden diese Programme einzeln angeboten, um Ärger zu vermeiden. Leider fehlt mir aber diese ASM.
5. Hier meine persönliche Meinung über die Video- und Kinoecke: weg damit! Statt dessen lieber Comics oder Interviews etc. Sollten diese Ecken aber vielen anderen Lesern gefallen, so sollen sie natürlich ihr Recht bekommen, und die Ecken bleiben drin. Wir leben schließlich in einem Land, in dem auf jeden gehört wird!
6. Bitte ordnet die Konvertierungsseiten nach Computertypen, da man sonst immer alle Artikel lesen muß, um seinen Computer zu finden. Ich lese zwar sowieso jeden Artikel, aber wenn man mal nachschlagen will ...
7. Ich würde es begrüßen, wenn Ihr nur noch Leserbriefe abdrucken würdet, die Neues aussagen, und nicht nur: „Zeitschrift toll. Dies doof. Dies super. Ende." Auch sollte nicht nur kritisiert werden, es sollten auch mehr Verbesserungsvorschläge gemacht werden.
8. Ich finde es wirklich nicht gut, wenn Leserbriefe unter einem

„The Pawn"

... habe ich diesen Monat zum ersten Mal ... die „ASM" erhalten. „ASM" hat mich sofort beeindruckt. Als leidenschaftlicher Adventure-Spieler fand ich besonders den Secret-Service informativ. Meine Frage ist nun, ob Ihr in irgendeiner Ausgabe Tips zu „The Pawn" abgedruckt habt? Wenn ja, schickt mir doch eine Kopie des Berichtes (wenn möglich) oder einfach die entsprechende ASM-Ausgabe zu (Nachnahme möglich?). Würde mich sehr freuen, wenn Ihr mir weiterhelfen könntet. Vielen Dank im voraus.

Jens-Uwe Keilmann, Zetel

(Anm. d. Red.: Hier sind ein paar kurze Tips aus früheren Ausgabe zu „The Pawn". Der Testbericht war in der 5/86 abgedruckt, die man gegen Vorauskasse noch beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege bestellen kann.)

Auch bei **THE PAWN** gibt es ein paar Tricks:
1. Whiskey zu kaufen ist immer gut, selber trinken aber nicht.
2. Die Felsbrocken müssen weg. Zwei längere Werkzeuge und ein Kleidungsstück – das ist der ganze Trick.
3. Das Ziel des Adventures ist doch klar: Leg' alle Bande ab, und kehre in die eigene Welt zurück!
4. Kronos hat weit mehr bei sich als nur den Zettel. Es lohnt sich, übers Armband zu fragen.
5. Der Baumstumpf verbirgt etwas, doch erst der Guru bringt es zutage.
6. Vorsicht vor dem „Adventurer", er kann tödlich sein. Doch ein Geschenk ist auch für ihn tödlich.

Für alle **THE PAWN**-Fans, die gerne ein paar Sonderpunkte bekommen wollen, haben wir hier zwei Tricks:
1. Wenn man Jerry Lee Lewis (in der Höhle am Klavier) ein Bier bei Honest John kauft, gibt es einen Punktebonus.
2. Unter dem Arbeitstisch im Schuppen stehen ein Topf und eine Pflanze. Auf die verrückte Eingabe „Use the Trowel to plant pot plant in plant pot" erhält man die Antwort: „The plant seems much happier now", und es gibt wiederum einige Sonderpunkte.

Decknamen wie Bimbo, Destroyer, Alien (alles sehr geistreiche Namen, woher kenne ich die bloß?) veröffentlicht werden. Stehen die Verfasser nicht zu ihrer Meinung oder haben sie etwa Angst, verfolgt zu werden? Oder dient dies vielleicht nur der Werbung? Ist ja gut und schön, einen anderen Namen auf dem Computer zu haben, habe ich auch, aber in einem Leserbrief sollte man schon seinen richtigen Namen verwenden. Man unterschreibt ja auch keinen Scheck mit Bimbo, oder?
Wie man sehen konnte, habe ich kein einziges schlechtes Wort über den guten Atari-ST-Computer verloren, obwohl ich einen Amiga besitze. Es geht also auch so!
...hoffe ich dennoch, das mein Brief, wenn auch nur auszugsweise, veröffentlicht wird. So long. C'ya!

Ralf Kallas, Willich

„Fragen"

Ich lese regelmäßig die ASM und habe nun ein paar Fragen dazu:
Gibt es eigentlich auch Originalspiele, die einen Trainer haben? Gibt es Hot Ball auch für den C-64? So das wäre alles, macht weiter so.

Marcello de Cambio, Schweiz

(Anm. d. Red.: In ganz seltenen Fällen baut der Programmierer auch mal einen Trainer in Originalsoftware ein. In der Regel wird ein Trainer aber von Crackern erstellt. 2. Hot Ball wird es in absehbarer Zeit nicht für den C-64 geben. Wenn es doch kommen sollte, werden wir das in den Nachrichten bzw. bei Konvertierungen vermelden. Alles klar?)

„Ansichten"

Ich hole mir jetzt die ASM seit etwa 6 Monaten regelmäßig, und es ist Zeit einen Leserbrief zu schreiben. Ich finde, man sollte der ASM ein übersichtlicheres Inhaltsverzeichnis schenken. Auch mißfällt mir, daß so viele drittklassige Actiongames getestet werden. Man sollte lieber mehr Simulations-, Strategie- und Sportspiele testen. Das Outfit der ASM ist einfach super (bloß unübersichtlich)! Ihr könntet auch mal andere Themen anschneiden, z.B. DFÜ-Games, Postspiele oder Computerneuheiten und Zubehör. Das Titelbild und Poster gefallen mir auch! Weiter so!

Marcus Mauermann, Bremen

„Durchschnittsnote"

Ich finde Eure Zeitschrift super, macht weiter so (mehr Spiele für den STtesten). Doch ich habe einen Verbesserungsvorschlag: Man sollte in den Bewertungskästchen eine Gesamtnote (Durchschnittsnote) einbauen. Man erhält davon einen besseren Eindruck des Spiels. Sie wird errechnet, indem man alle Bewertungsnoten (Grafik, Sound...) addiert und dann durch 5 (Kriterien) teilt. Dabei müssen auch Komma-Stellen berücksichtigt werden (z.B. 9,2). Ich würde mich sehr freuen, wenn ich in Zukunft die ASM-Bewertungskästchen so sehen würde:

Beispiel: Grafik 11
Sound 9
Spielablauf 10
Motivation 8
Preis/Leistung 10
Gesamt: 9,6

In diesem Sinne, Euer ASM-Reader

Simon Chontzidis, Denkendorf

(Anm. d. Red.: Wir wehren uns immer etwas gegen Gesamtnoten, da eine solche erstens nur für das entsprechende getestete System gelten kann und zweitens die Bewertungskriterien bei Deiner Durchschnittsmethode alle dasselbe Gewicht hätten, d.h. der Sound wäre z.B. genauso wichtig wie die Motivation. Nun gibt es aber Leute, denen die Motivation oder z.B. das Preis/Leistungsverhältnis wichtiger erscheint. Diese würden durch eine nach Deiner Methode entwickelten Gesamtnote einen „falschen" Gesamteindruck bekommen. Wir schlagen vor, daß jeder, der eine derartige Durchschnittsnote möchte, diese doch einfach nach Deinem Schema für sich selbst errechnen kann. Lediglich bei den Konvertierungen haben wir's bei einer Gesamtbewertung belassen, weil sonst der Platz nicht für soviele ausreichen würde.)

„Outrun"

Mein Schreiben bezieht sich eigentlich nur auf die ASM Nr. 2/88. Dort werden im direkten Vergleich die beiden Versionen des Spieles Outrun (die Sega und die C-64 Version) getestet. Dabei fiel mir bei der Bewertung auf, daß Sega und C-64 in der Grafik nur sage und schreibe einen (1) Zähler auseinander liegen. Ja, wie soll ich denn das verstehen? Die Karre ist doch auf der Sega-Version zigmal besser animiert als auf dem 64, oder? Selbst wenn T. Brandt (was ja durchaus verständlich ist) über die bei der Heimversion schlechtere Atmosphäre eines schon zur Legende gewordenen Spielhallengames enttäuscht (sprich: sauer) ist, ist das wohl doch noch lange kein Grund, die Grafik des Sega Spieles bei nur 7 anzusetzen. Ansonsten stimme ich der Bewertung voll und ganz zu. Zu Punkt 2: In derselben Ausgabe wird auch das Schneider-Game Match Day 2 unter die ASM-Lupe genommen. Als stolzer Sega-Besitzer war ich zunächst natürlich happy, daß das Game nicht den ASM-Hitstern bekommen hatte (im Gegensatz zum Sega Spiel World Soccer). Aber in der Bewertung kamen mir doch einige Zweifel auf: Bei Werten, die bis auf einen (der liegt einen unter 10) auf 10 liegen (so gesehen bei der Schneider Version), sollte man doch eigentlich einen Hitstern erwarten können, net? Seisdrum, ansonsten finde ich Eure Zeitschrift einfach super.

Thorsten Biehl, Kirkel

„Kleine Firmen"

Zuerst will ich Euch erstmal loben, Eure Spielberichte und vor allem die Adventuretests finde ich super. Leider kommen bei Euch die Spiele von kleineren Firmen zu kurz. Zum Beispiel habt Ihr noch keinen Testbericht vom Super-Adventure Dream Girls von A+S Software aus Hannover gebracht (obwohl auch schon im Secret Service etwas darüber stand). Stellt diesen Punkt einmal zur Diskussion, ich bin gespannt, was andere Leser dazu meinen. (Wenn Ihr meine Kritik berherzigen könntet, fände ich dies toll, aber im großen und ganzen macht so weiter.)

Peter Schacht, Leverkusen

(Anm. d. Red.: Wir versuchen, bei unseren Tests auch immer wieder kleinere Firmen zu berücksichtigen, auch wenn dies vielleicht nicht so oft geschieht, wie Du es Dir wünschst. Leider haben wir im Fall „Dream Girls" das Programm so spät in die Hände bekommen, daß es schon veraltet war, weswegen wir keinen Test mehr abgedruckt haben. Daß es im Secret Service berücksichtigt wird (wie auch andere, nicht in ASM vorgestellte Programme) ist aber logo.)

H A L L O   A S M

EINGEGANGEN 2 9. Feb. 1988

BOCHOLT DEN 25.2.88

HIER SIND **GUIDO** UND **STEFAN** MIT EINER GUTEN UND EINER SCHLECHTEN NACHRICHT
ZUERST DIE GUTE:
IM GROSSEN UND GANZEN IST EURE ZEITSCHRIFT SUPER-AFFEN-TURBO-GEIL.
(BIS AUF DIE KINOECKE UND DEN VERBOT DES 'PLK' ABDRUCKS.)
ABER SONST, WEITER SO....

JETZT ZUR SCHLECHTEN:
UNSERE MEINUNGEN UEBER DIE GETESTETEN SPIELE STIMMT NICHT IMMER
MIT DENEN EURER TESTER UEBEREIN. ZUM BEISPIEL HATTRICK......
WIR FINDEN DAS SPIEL ABSOLUT D O O F !!!
UNSERE WERTUNG :

- ANIMATION : 7 -
- SOUND : 4 -
- REALITAETSNAEHE : 4 -
- SPASS/SPANNUNG : 2 -
- PREIS/LEISTUNG : 2 -

ZUR ANIMATION: SICHER NICHT SCHLECHT, ABER AUCH NICHT GUT : MITTEL
DER SOUND: DAS SPIEL BESITZT BIS AUF DEN ANFANGSSOUND JA GAR KEINEN !!
DEMNACH MUESSTE SKATE OR DIE IM SOUND MINDESTENS EINE '15' HABEN.
REALITAETSNAEHE: NA, OB ES SEHR REALITAETSNAH IST, WENN ZWEI SPIELER
UEBER DEN SCREEN SAUSEN, DER TORWART KAUM HAELT, WENN HINTER DEM TOR
SOFORT DIE BANDEN BEGINNEN ? AUSSERDEM MACHEN DIE FREAKS NE' MENGE
KRATZER. DIE SPIELFELDAUFTEILUNG IST DER GROESSTE WITZ UEBERHAUPT !
SPASS/SPANNUNG: BEI UNS WAR DER SPASS UNGEFAEHR BEI -8. DIE FOLGE
WAR, DASS DIE DISKETTE NACH FUENF MINUTEN HINTER DEM LETZTEN REGAL VERSCHWAND !
PREIS/LEISTUNG: EINE GLATTE UNVERSCHAEMTHEIT ARMEN SCHUELERN 45,- ABZULUCHSEN !
FAZIT: DIESES SPIEL HAETTE DEN 'FLOP DES MONATS' ABSOLUT VERDIENT !

DAGEGEN HABT IHR SUPERSTAR-SOCCER GANZ SCHOEN RUNTERGEMACHT !!
UNSERE WERTUNG HIERFUER:

- ANIMATION : 6 -
- SOUND : 3 -
- REALITAETSNAEHE : 8 -
- SPASS/SPANNUNG :10 -
- PREIS/LEISTUNG : 7 -

ZUR ANIMATION: O.K. NICHT DIE BESTE, ABER FUER DAS SPIEL REICHTS.
DER SOUND: MMHH, BEI EINEM FUSSBALLSPIEL WUERDE EIN SOUND STOEREN.
HATTRICK HAT AUCH NUR EINEN BILLIGEN ANFANGSSOUND, DA TUN SICH BEIDE NIX
REALITAETSNAEHE: DIE SCHUESSE SIND EIN WENIG WEIT, DIE SPIELER RENNEN
NICHT RICHTIG SONDERN GEHEN MEHR, NA UND ? WENIGSTENS HAT DAS SPIEL
EIN ORDENTLICHES SPIELFELD.
SPASS/SPANNUNG: WENN MAN ERST MAL EINE DIVISION HOEHER IST, MACHT DAS SPIEL
NE' MENGE GAUDI. (WENN SIE SICH UEBER DENN HOHEN PUNKTESTAND BESCHWEREN,
DANN SOLLTEN SIE MAL DEN TORWART WECHSELN ODER EINE DIVISION HOEHER SPIELEN.)
PREIS/LEISTUNG: SICHER NICHT GERADE BILLIG, ABER NOCH EIN NORMALER SCHNITT.
GEGENUEBER HATTRICK MUESSTE DIE NOTE BEI '11' LIEGEN !!!!
FAZIT: EIN WIRKLICH SUPER SPIEL, WO WIR SCHON STUNDEN VORGESESSEN HABEN.
IN ZUKUNFT SOLLTEN THOMAS BRANDT UND BERND ZIMMERMANN MIT DEM VERTEILEN
VON NOTEN MEHR ACHTGEBEN. (ABER NICHTS GEGEN EUCH !!! NUR AUFPASSEN, O.K. ?)

THAT'S ALL.....

(GUIDO UND STEFAN)

Anm. d. Red.: Diese Anmerkung geht an Christian Praetorius. Leider ist Dein Brief in der Zwischenzeit irgendwie verschwunden. Das soll jetzt keine Ausrede sein, es ist schon peinlich genug, soll aber in verschiedenen Redaktionen vorkommen. Wir hoffen, daß Du es uns nicht krumm nimmst und eventuell nochmal schreibst. Eine große Entschuldigung, wir hatten den Brief extra beiseite gelegt...

„Verschiedenes"

Ihre Zeitschrift finde ich sehr gut. Der Preis und die Tests sind in Ordnung. Die Poster sind lächerlich. Wer hängt sich so 'ne Sche...an die Wand. Stellen Sie sich mal vor (nur mal so), ich hätt' eine Freundin (kann ja sein); die kommt in mein sonst hübsches Zimmer und sieht das multi-geile (Tschuldigung für diesen Kraftausdruck) Werwolf-Poster (10/87) an meiner Wand. Die läuft mir doch glatt weg, Man!!!!!!!!! Aber bis auf dieses (und was noch kommt) ist die Zeitung voll o.k. Der Secret Service ist echt stark, könnte aber größer sein. Nun zur Kritik: (diese muß es selbst bei einer so guten Zeitschrift, wie Ihrer geben). 1. Das angeblich so tolle Spiel Wizball (IGITT) auf dem guten alten C-64, ist zu gut bewertet worden. Ich hätte es so bewertet:

Wizball		Outrun	
	Spielablauf: 2		Spielablauf: 8
Grafik: 10	Motivation: 1	Grafik: 8	Motivation: 11
Sound: 10	Preis/Leistung: 2	Sound: 11	(+ nicht etwa „2"!!!)
			Preis/Leistung: 9

2. Outrun ist nach meiner Meinung (viel) zu schlecht bewertet worden. Nächstes Mal schaltet Ihr bitte das Gehirn ein, o.k.? Wenn man einen gesunden Menschenverstand hat, bewertet man es so. AN ALLE: Kauft Outrun und laßt Wizball liegen!!!
Ich hoffe, daß Ihr diesen Brief zur Kenntnis nehmt und den Mut habt, diesen abzudrucken!

Norbert Nordpol und Stefan

„Nicht lesbar"

....Eure Auswahl zum Flop des Monats mag ja berechtigt sein, aber Ihr solltet dem Leser doch die Möglichkeit geben, auch diesen Bericht zu lesen (3/88). Schon der erste Bericht von „Platoon" war stellenweise sehr schwer zu lesen, doch ein Witz war wohl der Bericht bzw. die Farbgestaltung zum Flop des Monats, Seite 115...Ich hoffe doch sehr, daß dies nicht wieder vorkommt.

Gudrun Jänisch, Bottrop

(Anm. d. Red.: Daß zu diesem Punkt stapelweise Post kommen würde, war uns auch schon klar, als wir das erste druckfrische Exemplar in den Händen hielten. Wir glaubten nämlich auch, unseren Augen nicht mehr zu trauen. Diese Seite ist einem Mißgeschick bei den Farbformen zu verdanken und war so nicht beabsichtigt. Alle, die sich beschwert haben, daß diese Seite nicht lesbar ist, haben vollkommen recht! Aus diesem Grunde möchten wir den „Flop des Monats" noch einmal nachreichen. Hier ist er also, der „Flop des Monats" aus ASM 3/88:)

„Test Drive"

Ich finde die ASM einfach super. Ihr habt genau das richtige „feeling"! Macht weiter so! Doch nun zum Grund meines Briefes:
Die Idee mit den Lesertests ist sehr gut. Deshalb sende ich Ihnen meinen eigenen Test von „TEST DRIVE". WWruum ... Röhr ... Vollgas ... Quietsch! Kennen Sie das? Nicht?? Dann sollten Sie sich schleunigst Accolades TEST DRIVE besorgen. Man stellt im Game einen jungen, betuchten Playboy dar, der vor dem Kauf eines Wagens erst einmal eine Testfahrt durchführen will. Nach dem Laden des Programmes muß man sich erst einmal einen Sportwagen aussuchen. Da wären zum Beispiel: ein Lamborghini Countach, ein Lotus Esprit, ein Ferrari Testarossa, ein Porsche 911 Turbo sowie eine Corvette. Man kann sich alle 5 Wagen einzeln ansehen. In der oberen Bildschirmhälfte sieht man den Flitzer, in der unteren die technischen Werte. Nachdem man sich entschieden hat, rollt der Wagen samt Fahrer (der einem kurz zulächelt) mit digitalisierten Motorgeräuschen aus dem Bildschirm (toll gemacht). Nun wird in das nachgebildete Original-Cockpit geblendet. Hier sieht man die Anzeigen wie Geschwindigkeit usw. Mit dem Joystick bewegt man das Steuerrad und damit den Wagen. Durch Drücken des Feuerknopfes schaltet man einfach einen Gang hoch. Die Fahrt geht über eine kurvige Bergstrecke, an der Ihnen links eine gähnende Schlucht, und rechts ein Felsmassiv entgegenlächelt. Da es ja Ziel des Spiels ist, durch möglichst schnelles Fahren am Ende der Strecke möglichst viele Punkte zu bekommen, ließ ich den Bleifuß sprechen. Das sollte sich rächen (Grrr!). Denn schon nach der nächsten Kurve knallte ich in einen Truck, der mir „zufällig" entgegenkam. Das kostet Zeit! Und zwar verdammt viel. Pro Teststrecke sind 5 Crashs erlaubt, die sehr schnell verursacht sind. Es stellt sich nämlich als äußerst schwierig heraus, den Fahrzeugen auszuweichen die einem entgegenkommen, bzw. die Karren zu überholen, die vor einem herkriechen. Wer allerdings zu schnell düst, läuft Gefahr, in eine Radarfalle zu rasen, die die Polizei sehr gerne durchführt. Also immer, wenn das Radarwarngerät im Wagen anspricht, voll auf die Bremse und ordentlich fahren, bis die Gefahr vorbei ist. Völlig sieht man den Wagen vor einer Tankstelle in einer wunderbaren Grafik stehen. Ein Lob an die Programierer. Allerdings kann man dort den Wagen auch verlieren, wenn Sie die vorgeschriebenen Durchschnittsgeschwindigkeit nicht erreicht haben. Anschließend (hoffentlich) geht's weiter auf die restlichen 3 (gleichen) Strecken. Gang rein, Vollgas und WRRRUM...
Kommen wir zum Schluß dieses Tests. Technisch kann dieses Programm wirklich voll überzeugen. Die Grafik ist allererste Sahne, und der Sound ist digitalisiert und daher sehr gut (macht Laune). Spielerisch wird jedoch wenig geboten. Alle 4 Teststrecken sind gleich öde, nur daß in den höheren Levels mehr Fahrzeuge unterwegs sind. Doch ohne Zweifel macht das Game wirklich Spaß, und die Motivation ist in der ersten Zeit nicht zu schlagen. Man wird immer zu noch einer Fahrt gereizt.
Fazit: Ein gelungener Spielspaß mit vielen tollen Effekten, aber sehr mäßigem Spielprinzip.

Grafik	**10**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**8**

Thomas Geist, Auerbach

Wieder ausgebuddelt: Rockford, Rockford und kein Ende

„Schnupdiwup, da wird nach oben schon ein Flop ans Licht gehoben; und jetzt kommt ROCKY hoch zu mir, flopdiwop den haben wir!" (Sehr frei nach Wilhelm Buschs „Max und Moritz".) Liebe Leser, ich hoffe, wenn Ihr dieses etwas abgewandelte Zitat aus der Geschichte um die beiden berühmten Lausbuben lest, habt Ihr nicht den Eindruck, daß wir verzweifelt nach einem Flop gesucht hätten, bis wir ihn endlich ans Tageslicht gefördert haben. Nein, das mir vorliegende Programm hat sich da von selbst aufgedrängt, schrie förmlich danach, verrissen zu werden. Der Grund für meinen Vergleich mit der Episode von Max, Moritz und dem geklauten Federvieh ist ein ganz anderer - wenn ROBTEK nämlich glaubt, mit seinem neuen Spiel ROCKY auch nur ein halbwegs vernünftiges Programm produziert zu haben, dann lachen ja die Hühner!

Programm: Rocky, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Robtek, Isleworth, England.

Bevor wir zu dem Programm selbst kommen, gestattet mir ein paar generelle Bemerkungen. Erstens: **ROCKY** ist ein sogenanntes „Low-Budget-Produkt", denn mit etwa 35 Mark gehört es sicher zur Niedrigpreis-Software für den Amiga. Nun ist es vielleicht nicht ganz fair, ein Programm, das um einiges billiger ist als andere Produkte für denselben Rechner, zum FLOP DES MONATS zu machen. Es gibt jedoch Fälle, in denen diese „Auszeichnung" berechtigt erscheint, dann nämlich, wenn ein billiges Produkt noch nicht einmal annähernd seinen niedrigen Anschaffungspreis rechtfertigt. Zweitens: Das Softwarehaus **ROBTEK** ist heute nicht zum erstenmal auf dieser Seite als derjenige vertreten, der den FLOP DES MONATS „verbrochen" hat. Dazu möchte ich sagen, daß wir bestimmt nichts gegen ROBTEK haben; wer jedoch ein schlechtes Programm produziert hat, der muß dafür auch gerade stehen - wer öfter schlechte Programme produziert, der muß dafür öfter gerade stehen, jedesmal aufs neue.

Doch nun endlich zu ROCKY. Das Spiel ist so ungefähr die zweihundertneunundachtzigtausendste Version des allerorts beliebten *Boulderdash*. Daß Ihr wißt, worum es bei dieser Art von Spielen geht, setze ich einfach mal voraus; mittlerweile hat ja sicher jeder schon einmal ein solches Game gespielt oder doch zumindest mal gesehen. Nun glaubt mal nur nicht, daß ich *Boulderdash* nicht mag; im Gegenteil, ich finde das Spiel absolut toll! Nur bin ich der Ansicht, daß nach dem *Databyte*-Klassiker keine bessere Version mehr erschienen ist. Doch wenn's denn sein muß, okay, meinetwegen soll man doch jeden Monat noch zehn neue Fassungen auf den Markt bringen - aber die sollten dann schon einigermaßen gut sein! Alles andere als gut ist jedoch ROCKY - das Spiel ist schlicht und einfach eine Katastrophe! Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß man dem Programm ein Construction Kit mit zugefügt hat. Doch dazu später mehr.

Fangen wir einmal mit der Grafik an und vergessen dabei nicht, daß wir in diesem Augenblick unserem Amiga-Monitor Auge in Auge gegenübersitzen. Was wir hier zu sehen bekommen, läßt uns die Haare (falls noch vorhanden) zu Berge stehen, oder es treibt uns (falls sich das Haupthaar bereits gelichtet hat) doch zumindest die Zornesröte ins Gesicht. Nichts zu sehen von der Farbenvielfalt unseres für teures Geld erworbenen Amiga, keine Spur von Details - kurzum: selbst unser Verlagsmaskottchen Lisa, Bobtailhündin ihres Zeichens, hat beim Anblick dieser jämmerlichen Grafiken zunächst den Schwanz eingekniffen (im übertragenen Sinne, versteht sich, denn Bobtails büßen der Schönheit zuliebe ihre Schwänze schon sehr früh ein) und hernach jaulend das Weite gesucht. Ich aber habe standhaft an meinem Platz vor dem Rechner verharrt (man hat ja als Tester schon so manches erlebt) und den Helden des Spiels, Rockford, durch die ersten acht der insgesamt 20 Labyrinthe begleitet.

Nachdem man die miese Grafik so halbwegs verdaut hat, bekommt man gleich den nächsten Schlag versetzt. Rockford, der Held des Spiels, der ständig auf der Jagd nach Diamanten ist und dabei herabfallenden Felsbrocken ausweichen muß, bewegt sich mit einem derartigen Schneckentempo durch die Gegend, daß man ihn am liebsten dauernd in den Hintern treten möchte. Doch damit nicht genug; während Rockford durch die Labyrinthe stiefelt (was übrigens sehr ruckelig geschieht; er geht ein Feld vor, macht 'ne Pause und latscht dann weiter), wird man durch seine Schrittgeräusche genervt, die irgendwie an Ravels Bolero erinnern. Aber dagegen gibt's ja zum Glück ein bewährtes Mittel: Man drehe einfach den Ton ab, und der Rest ist Schweigen.

Das alles ließe sich ja noch ertragen, wenn wenigstens das Spiel selbst etwas zu bieten hätte; doch da wartet gleich die nächste Enttäuschung auf uns. Außer Diamanten, Felsbrocken, Erde und Mauern ist nichts zu entdecken. Keine der zusätzlichen Elemente, die man von anderen Versionen her kennt, hat ROBTEK für wert befunden, sie in sein Game mit aufzunehmen. Oder war man einfach nicht fähig dazu? Eine Frage, die wohl nur ROBTEK selbst beantworten kann. Das Spiel hat jedoch noch einige weitere Macken. So kann sich Rockford unbeschadet unter die Felsbrocken stellen, ohne daß ihm ein Haar gekrümmt wird. Erst wenn er gemächlich zur Seite tritt, schicken die Steinchen sich an, in aller Seelenruhe zu Boden zu plumpsen. Wenn sie dann aber fallen, ist Rockford vorübergehend zu keinem Schritt mehr in der Lage; dämlich dreinblickend schaut er zu, was da um ihn herum passiert.

Mit dem Schwierigkeitsgrad in den einzelnen Levels (für die jeweils drei Minuten Zeit zur Verfügung stehen) ist es auch so eine Sache. In den ersten Durchgängen wird es von Runde zu Runde immer etwas schwieriger, danach aber (wer soll das verstehen?) wieder einfacher. Was sich ROBTEK dabei wohl gedacht hat, ist mir offengestanden nicht ganz klar. Hofft man nun, mit dem Construction Kit noch etwas retten zu können, so ist man auch wieder auf dem falschen Dampfer, denn wie gesagt: Außer Diamanten, Felsen, Erde und Mauern hat sich nichts. Mann, is dat langweilig!

Kommen wir zum Schluß! Unterm Strich bleibt eine Grafik, die den Amiga mitleidig vor sich hin kichern läßt; ein Sound, dem nur mit dem Griff zum Lautstärkeregler beizukommen ist; ein Spielablauf, der einem die Tränen in die Augen treibt. Alles in allem also ist ROCKY ein Spiel, wie es überflüssiger und schlechter kaum sein kann. Vor dem Ankauf wird gewarnt!

Bernd Zimmermann

Grafik	**2**
Sound	**0**
Spielablauf	**1**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**0**

OLDIE IM APRIL

Programm: Hanse, **System:** Schneider, C-64, **Preis:** Kass. 39 DM, Disk. 59 DM, **Hersteller:** Ariolasoft.

Reich, reicher, pleite – Ein Strategiespiel der Extraklasse!

Alt, aber gut - dieses Motto trifft genau auf **ARIOLASOFT's HANSE** zu, welches im Frühjahr '86 auf den Markt kam und das Herz der Fans von Strategiespielen höher schlagen ließ. Aber auch andere fanden Gefallen an dem logisch durchdachten und abwechslungsreichen Spiel.

Sie übernehmen die Rolle eines 18jährigen Kaufmanns in der Hansestadt Lübeck. Ihre Aufgabe ist es, durch geschicktes und taktisches Vorgehen möglichst viel Warenhandel zu betreiben, um später nach einigen Zwischenstufen zum Bürgermeister aufzusteigen. Ich habe die Schneider-Version noch einmal etwas genauer unter die Lupe genommen, um allen HANSE-Fans, welchen noch das gewisse Know-How fehlt, einige wertvolle Tips zu bieten. Aber auch HANSE-Profis dürften mit den wertvollen Hilfen etwas anfangen können. Aber nun nicht mehr lange reden - los geht's!

Fangen wir mit den einzelnen Optionen an:

1-Handel: Hier kann man die Waren verkaufen, welche durch Handel erworben wurden. Rechts neben diesen Waren sieht man ihren Verkaufspreis. Falls der Preis für die erhandelten Waren zu niedrig ist, empfiehlt es sich, ein paar Runden abzuwarten, bis er höher ist. Hier einige Richtlinien der Preise (Durchschnittswerte, unter ihnen sollte möglichst nicht verkauft werden):

Pelze: 33, Leinen: 25, Tran: 22, Honig: 19, Wolle: 16.

Unter der gleichen Option kann auch Salz gekauft werden. Für 100 Salzeinheiten gibt es eine Schiffsladung, um Handel zu betreiben; deshalb ist es nötig, genug Salz zu kaufen, bevor man die Schiffe auf Fahrt schickt. Falls das Salz einmal besonders billig ist, kann man auch schon auf Vorrat kaufen, aber Vorsicht: Ab und zu verliert man Salz, oder der Speicher wird zerstört!!!

2-Börse: Jeder Spieler hat am Anfang 90 Aktien. Wenn man nun Aktien verkauft, ist es empfehlenswert, nicht unter 80 Aktien zu gehen, denn sonst haben sie zu wenig Einfluß auf die Marktlage und gehen schon ein paar Runden später bankrott.

Mit den Aktien ist es aber auch möglich, gute Geschäfte zu machen, z.B. billig von einem Mitspieler Aktien zu kaufen und sie später zu einem akzeptablen Preis wieder zu verkaufen.

3-Schiffe: Bevor man hier einen Bauauftrag vergibt, sollte man den hier sehr stark schwankenden Preis beachten, welcher, nebenbei gesagt, später immer höher wird. Wenn neue Schiffe angekommen sind, sollten sie sofort ausgebessert werden, sonst steigt der Schaden auf der nächsten Fahrt viel schneller als normal, und man muß teuer bezahlen. Am Anfang empfiehlt es sich, nur sehr wenig Schiffe zu kaufen, man sollte lieber erst ein ergiebiges Kontor eröffnen. Mit dieser Methode kommt man zuerst schneller zu Geld, eine große Schiffsflotte kann auch später noch gebaut werden.

4-Kontore: Gleich zu Anfang empfiehlt es sich, ein vernünftiges Kontor zu eröffnen, am besten in Novgorod. Ich habe dort immer die höchsten Gewinne erzielt (Pelze). Wenn etwas mehr Geld vorhanden ist, sollten dort noch ein paar mehr Speicher gebaut werden. Ich habe es schon bis zum Bürgermeister gebracht, indem ich zwar alle Kontore (um Bürgermeister zu werden, braucht man alle!) gekauft hatte, aber meine Schiffe nur nach Novgorod und Bergen geschickt habe, denn mit Pelzen läßt es sich gut handeln, und die Preise schwanken nicht so sehr. Damit bei einem Angriff wenig Schaden entsteht, sollte man sehr früh schon Kanonen kaufen - am besten fünf Stück pro Kontor. Viel mehr als fünf sind nicht gerade zu empfehlen, da sie sonst alle auf einem Haufen stehen und die feindlichen Schiffe schneller Schaden anrichten können.

Beenden einer Runde: Falls hier die Frage gestellt wird, ob man ein Wohltätigkeitsfest oder etwas ähnliches geben will, sollte man, solange es die finanzielle Lage erlaubt, zustimmen. Denn so steigt man in der Achtung der Bürger und wird schneller Bürgermeister. Auch beim Arzt sollte man zustimmen, wenn man nicht gerade daran interessiert ist, früher zu sterben. Nun noch ein paar wichtige Worte zur Seeschlacht: Beim Aufstellen von Kanonen oder Schiffen sehr vorsichtig sein, nie zwei nebeneinander stellen, sofern es nicht ein Muß ist!

So, ich hoffe, daß die Tips geholfen haben. Zum Abschluß noch etwas zu den verschiedenen Versionen: Die Grafiken sind auf der Schneider-Version noch am besten und werden nachgeladen. Bei der C-64-Version werden sie in groben Klötzen aufgebaut, warum bloß??? Auch die Geschwindigkeit ist beim Schneider höher. Die Mängel rühren wahrscheinlich daher, daß HANSE ein reines Basicspiel ist! Das soll aber die Spielfreude der C-64-Freunde nicht trüben. Vom Spielwert sind beide Versionen aber sicherlich gleich gut. HANSE macht übrigens noch mehr Spaß mit mehreren Spielern! .Wer HANSE noch nicht besitzt, dem kann man nur sagen, daß ihm (oder ihr) ein wichtiges Stück Strategiespielgeschichte fehlt! *Matthias Held*

zusammengestellt von Martina Strack

CASCADE präsentiert eine Story zu einem neuen Game, die sich auf den ersten Lausch recht spannend anhört. Ob **RING WARS** auch tatsächlich so spannend ist, das wird sich noch herausstellen. Zur Sache: Die RING WORLDS sind eine Maschinerie, die von einer unbekannten Zivilisation geschaffen wurde, um unbewohnte Welten zu finden und diese auszubeuten. Unglücklicherweise geht mit den Dingern etwas schief, und sie vernichten auf ihrem Weg durch die Sonnensysteme alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Sie sind derjenige, welcher in das Zentrum der Maschinerie vordringen muß, um die tödliche Gefahr auszuschalten. RING WARS soll es für den **C-64, Spectrum, Schneider, IBM und Kompatible, Atari ST und Amiga** geben. Der Preis liegt je nach System und Datenträger zwischen ca. 32 und 65 DM.

RAINBIRD hat Neues zu bieten: Für den **ST** gibt's da zunächst einmal **CARRIER COMMAND,** das ja schon verspätet war und sich wohl auch noch weiter verspäten wird. Nun, zumindest die Verpakkung konnten wir schon begutachten, und die Vektorgrafiken aus dem Cockpit des eigenen Fighters heraus sahen schon mal gar nicht so übel aus. Für denselben Rechner kommt demnächst **VERMINATOR** ein Spiel, in dem sich alles um einen Baum dreht, den Sie von den Wurzeln bis zur Krone von allerlei Ungeziefer befreien müssen. Insgesamt 250 Örtlichkeiten warten auf Sie. Neben dem Viehzeug, daß Sie eliminieren müssen, haben Sie sich auch noch um genug Bares zu kümmern, denn ohne Geld kriegen Sie z.B. die Ausrüstung nicht, die Sie in den höheren Regionen brauchen. Nach der **ST-Version** soll eine **Amiga**-Fassung folgen. Preis: ca. 75 DM.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

RED RAT hat sich anscheinend unter den alten 8-Bit-Low-Budget-Szenarien umgesehen, um ein passendes Thema für eine **ST** -Umsetzung zu finden. Heraus kam **PENGY,** der altbekannte Pinguin mit seinen Eisblöcken für ca. 45 DM. Ob das nicht 'n bißchen ville ist?

★★★★★★★★★★★★★★

GO beschert uns demnächst ein Western-Game für den **C-64, Spectrum und Schneider.** Die Preise liegen für die Kassette bei ca. 30 DM, für die Diskette bei ca. 65 DM. Der Titel: **GUN SMOKE.**

★★★★★★★★★★★★★★

SWISS COMPUTER ARTS ist eine „junge schweizer Softwarefirma, die für Atari und Amiga Soft- und Hardware entwickelt". Einen ersten Eindruck haben wir durch GIGANOID (siehe Testbericht) bekommen, doch das ist noch nicht alles, was demnächst von dieser Firma kommen wird. Da wäre zunächst einmal **KREML (ST),** ein Polit-Spielchen zu nennen, bei dem mehrere Mitspieler (3-6) gegeneinander antreten. Das Game wird in Spieljahren zu acht Phasen gespielt und soll Strategie, Glück und Humor in einmaliger Weise vereinbaren. Ebenfalls angesagt sind für den **Amiga QUICK FAKTO** und **PROFI-Fakto, LET'S JODEL** ein Jodel-Editor (?!!???), **TURBO DRUMMER, LANGUAGE TRAINER** und **SOUND DESIGNER. Für den ST** gibt's das **ST-DRUM-STUDIO, AUDIO MASTER** und den **SOUND DESIGNER.** Die Preise sind noch nicht bekannt.

US GOLD hat zwei brandheiße Games auf der Pfanne. Da wäre als erstes **TOPFUEL CHALLENGE** zu nennen, ein spannendes Dragster-Rennen. Nummer zwei trägt einen ganz besonderen Titel, nämlich **CHERNOBYL.** Ob das Game dem Titel gerecht wird, ist eine spannende Frage. Die Story: Sie sitzen in der Kontrollzentrale eines Atomkraftwerkes, als plötzlich ein Fehler auftaucht. Jetzt müssen Sie schnell und richtig handeln, damit die Katastrophe nicht passiert. Tja, wenn's mal immer nur ein Spiel wär'. Beide Programme gibt's zunächst für den **C-64** (ca. 32 DM Kass, ca. 45 DM Disk.).

★★★★★★★★★★★★★★

CODE MASTERS tut etwas! **THE RACE AGAINST TIME** soll ein Game heißen, dessen Erlös SPORT AID '88 zugute kommen soll. Ob der Titel so bleibt, ist noch nicht entschieden. Programmiert wird das Ganze von den OLIVER TWINS, und das Game soll als erstes in der ganzen Welt vertrieben werden, wobei alle Formate und Sprachen berücksichtigt werden sollen. Die Erlöse, die SPORT AID '88 zufließen, werden zum Kampf gegen Hunger, Krankheit und Armut von Kindern in der ganzen Welt verwendet.

★★★★★★★★★★★★★★

PRISM LEISURE diversifiziert seine Aktivitäten immer stärker. Das neueste Label nach PC-Leisure ist nun **ST-LEISURE.** Das gute daran: Alle Veröffentlichungen unter diesem Label sind voll kompatibel zum ROM des neuesten Atari ST und kosten nur ca. 30 DM. Die ersten Titel sind: **CHECKMATE, ST KARATE, ST PROTECTOR, FIRE BLASTER, ADDICTA BALL, WAR ZONE, TURBO ST und** SPACE STATION.

HOBBYTRONIK '88: Die Hobbytronik kann auch 1988 wieder als voller Erfolg bezeichnet werden. Die zahlreichen Aussteller verzeichneten ein ausgezeichnetes Ergebnis an den Messetagen in der Dortmunder Westfalenhalle. Ca. 70 000 Computer-Fans waren gekommen. Eine der interessantesten Attraktionen wurde vom Tronic-Verlag geboten, der mit einen Formel-1-Rennwagen, mit dem Michele Alboretto 1982 den Großen Preis von Las Vegas erlangte, verbunden mit einem Fahrsimulator der Firmengruppe Gauselmann, zu einer Probefahrt einlud. Der Ehrgeiz der Spiel-Begeisterten, die sich in diesem Rennwagen an „Poleposition II" versuchten kam - und das war das Entscheidende - anderen zugute, die der Hilfe besonders bedürfen. Mit jeder Mark, die pro Rennen gezahlt werden mußte, steigerte sich das „Spendenkonto" zugunsten der Aktion Sorgenkind.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Die Heldin des neuen **MARTECH**-Games **VIXEN** ist eine ganz verschlagene Dame. Sie kann sich nämlich in einen Fuchs verwandeln, was sie bei den Schwierigkeiten, die ihr begegnen werden, mit Sicherheit auch sehr nützlich ist. VIXEN ist ein klassisches Action-Game, das jedoch eine Besonderheit aufweist: Die Animation von VIXEN und ihrem Fuchs-Doppelgänger ist digitalisiert. Die Qualität soll dementsprechend „Film-mäßig" sein. Folgende Rechner werden mit dem Game bestückt: **C-64, Spectrum, Schneider, ST und Amiga.**

Ein rasantes Shoot'em up mit dem Namen **IO** ist ab März von **FIREBIRD** erhältlich. Vier Level, wachsender Schwierigkeitsgrad, 'ne Menge Aliens und Features hat FIREBIRD versprochen. Das Ganze gibt's für den **C-64** (ca. 30 DM Kass., ca. 47 DM Disk). Man darf gespannt sein.

★★★★★★★★★★★★★★

Französisch-Fans, augepaßt! **ERE INFORMATIQUE** hat zwei Programme in französischer Sprache veröffentlicht (ob die noch in Deutsch kommen, wissen wir noch nicht). CRAFTON & XUNK ist sicherlich vielen ein Begriff. Jetzt gibt's den Nachfolger, CRAFTON & XUNK II, mit dem klangvollen französischen Namen **L'ANGE DE CRISTAL.** Für Adventure-Freunde hält ERE **QIN** bereit. Das Game spiel in China und reagiert auf Zwei-Wort-Befehle, mit denen man möglichst das Geheimnis von QIN aufklären sollte.

Low-Budget-News

Da die meisten Low-Budget-Games auf Spectrum, C-64 und Schneider ihre Erstveröffentlichung feiern, verzichten wir hier darauf, die Systeme wiederholt zu nennen (Ausnahmen bestätigen die Regel).

HEWSON hat nach eigenen Angaben ein goldenes Ei gelegt. Nach dieser Nachricht tendiert man ja eher dazu zu sagen, daß HEWSON sich eine goldene Nase verdienen will, aber hier nun endlich, worum's geht: Es wird ein neues Low-Budget-Label von HEWSON geben. **REBOUND** ist der Name des RACK-IT-Schwesterchens. Die ersten Veröffentlichungen unter diesem Namen sind „Zweitausgaben" von **TIR NA NOG, DUN DARACH und MARSPORT,** jeweils für Spectrum und Schneider (ca. 10 DM).

★★★★★★★★★★★★★★★

MSX-Fans können sich freuen. Dreimal Billigsoft aus dem Hause **BUG-BYTE** sorgt für Futter in den Kassettenrekordern. **WARP WARP, RALLY-X** und **KING & BALLOON** heißen die drei Action-Games.

★★★★★★★★★★★★★★★

Alle Jahre wieder gibt's „Spielautomaten-Konvertierungen", sprich in diesem Falle: Computer-Programme, die sogenannte Einarmige Banditen simulieren. **CODE MASTERS** hat nun für 10 Märker den **FRUIT MACHINE SIMULATOR,** der sich als (englischer) Hit entpuppte!

★★★★★★★★★★★★★★★

BOINGGG! Daneben! Diese zwei Worte genügen eigentlich schon für eine Kurzcharakteristik des **ATLANTIS**-Produkts, dessen Schneider-Version wir uns noch ganz kurz anschauen konnten. Man steuert ein Hüpfemännchen, dessen Unterteil aus einer Feder besteht, über verschiedene Plattformen, und zwar mit dem Keyboard! Joystick is 'nich! Das sollte man aber für 10 Eier schon verlangen können!

RACK-IT, das Budget-Label von Hewson, macht von sich reden. Zu den neuen Produkten gehört auch **BATTLE VALLEY (Spectrum),** ein Action-Game, bei dem der Spieler entweder einen Panzer oder einen Helikopter steuert und auf seinem Weg sechs Außenposten einer terroristischen Vereinigung und zwei Raketensilos zerstören muß, damit die Terroristen nicht die letzten zwei Mittelstreckenraketen, die sie in ihre Gewalt bringen konnten, zünden. Natürlich ist die Zeit limitiert, in der die Mission erfüllt werden muß. Klasse-Game für 10 Mark. Außerdem gibt's **OCEAN CONQUEROR (Schneider, MSX),** ein U-Boot-Game, **HEROBOTIX (C-64)** (Schalten Sie das zerstörerische Computersystem ab, egal welche Gefahren Sie erwarten) und **SUBTERRANEA (C-64),** ein Shoot'em up, das man mit fünf Raumschiffen startet.

★★★★★★★★★★★★★★★

MASTERTRONIC , einer der ganz Großen im Low-Budget-Bereich, hat ja immer was Neues auf der Pfanne. Unter dem **RICOCHET**-Label erscheinen die Titel **SKATE ROCK (Schneider, C-64), EIDOLON (C-64, Schneider, Spectrum), TRANSFORMERS (C-64, Spectrum), ALIENS und DAN DARE.** MASTERTRONIC selbst veröffentlicht **PROWLER (C-64), SPORE (Spectrum), TRAIL BLAZER (C-64, Spectrum, Schneider, MSX) und PANTHER (Spectrum).** Auch für die 16-Bitter gibt's was zum Preis von 30 DM: **PROWLER (PC), KIKSTART II (Amiga), DEMON'S FORGE (PC/APPLE), JONAH BARRINGTON'S SQUASH (PC), SIDEWINDER (Amiga), POOL (Amiga), FEUD (PC), BLASTABALL (Amiga), HYPERBOWL (ST), RASTERSCAN (PC), WORLD DARTS (PC/Amiga), ROGUE (PC), GRAND PRIX TENNIS (PC), REVENGE II (ST)**

Die Portemonaie-freundlichen Games (10 DM) bieten oft sehr unterschiedliche Qualität. **THE POWER HOUSE** hat diesbezüglich nicht gerade positiv ausgesehen. Auch bei den beiden neuen Games **OSMIUM** und **ZIP** scheint dies wieder der Fall zu sein. Bei ZIP müssen ALIEN-Formationen abgeschossen werden sowie Bauten, die bestimmte Buchstaben enthalten (wg. Zusatzeffekten). Das Scrolling ist hier vertikal während OSMIUM horizontal von links nach rechts scrollt. Auch hier müssen Aliens auf insgesamt 10 Planeten abgeschossen werden. Nach kurzem Blick auf die Screenshots bleibt nur ein (Vor-)-Urteil: mäßig.

★★★★★★★★★★★★★★★

TOP TEN hat uns ein Budget-Demo geschickt, das wohl genau im Trend liegt, denn hier geht es um „Geländefahrten" mit Fahrrad, entweder zu zweit gegeneinander, oder allein gegen den Computer. In jeder Runde muß man sich für die folgende qualifizieren und dazu innerhalb einer bestimmten Zeit bleiben. Die Steuerung war bei dieser Demo-Version ziemlich mäßig, die Grafik auch und überhaupt bietet das Game nichts Neues. Vielleicht verbessert sich aber noch einiges bis zur Endversion, und **BMX HYPER BIKER SIMULATOR** (uff - so'n langer Titel) ist dann seine 10 Märker wert.

★★★★★★★★★★★★★★★

Das wird die **I, BALL** -Fans freuen: Für ganze 10 Märker hat **FIRBIRD** jetzt den Nachfolger auf den Markt gebracht. Das Gameplay ist etwas anders bei **I, BALL II.** Der Spieler führt den Ball hier durch verschiedene Plattform-Screens, wobei Aliens entweder abgeschossen oder ihnen ausgewichen werden müssen/muß. Obwohl das Spielkonzept anders ist, lohnt sich I BALL II auf jeden Fall.

★★★

ELECTRONIC ARTS-NEWS. Folgende Neuigkeiten gibt's aus dem vorgenannten Software-Haus zu vermelden: **CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHTTRAINER** gibt's für den C-64 zum Preis von ca. 49DM (Disk.) und 39 DM (Kass.) erhältlich. Das **MUSIC CONSTRUCTION SET** ist jetzt auch für den **ST** erhältlich, Kostenpunkt ca. 89 DM. Außerdem gibt's noch was vom **ACCOLADE**-Label: **CARD SHARKS,** eine Sammlung von Kartenspielen mit Poker, Blackjack und Hearts. Der Spieler sieht sich dabei mehreren Computergegnern gegenübergestellt. Na, dann gutes Gelingen! Veröffentlicht wird CARD SHARKS zunächst auf dem **C-64** für 39 (Kass.) bzw. 49 (Disk.) DM. Übrigens: Hier werden auch zwei alte Bekannte ihre „Karten kreuzen": Reagan und Gorbatschow.

Einen der sicherlich meistgefragtesten Sound-Programmierer konnte ELECTRONIC ARTS für sich verpflichten. Sie werden ihn sicherlich schon auf dem Foto erkannt haben: Es ist kein geringerer als ROB HUBBARD. Da wird man in Zukunft von EA ja noch einiges hören können! Gratulation!

Foto: Card Sharks

RELINE präsentiert demnächst israelische Software. **TRACK ON** wird das Autorennspiel für den Amiga heißen. Der Preis steht noch nicht fest.

KARNOV heißt der neuste Titel von **ELECTRIC DREAMS (Spectrum, Schneider, C-64).** Sie übernehmen die Rolle eines feuerspeienden Mannes, der den verlorenen Schatz von Babylon sucht. Fliegend, schwimmend, laufend, springend und kletternd müssen Sie sich durch tückisches Gelände kämpfen und sich gegen Drachen, Straußenvögel und Killer-Kekse durchsetzen, und das Ganze in neun verschiedenen Levels. Na, hört sich doch gut an, oder?

* *

Die Firma **KBL-ELEKTRONIK,** Müllnerstr. 28, 8500 Nürnberg, Tel.: 0911/263262, bietet ein **SUPER-STEREO-SOUND-MODUL** für den C-64 an. Dabei sind die drei originalen Stimmen als rechter, die drei Modulstimmen als linker Kanal oder umgekehrt schaltbar. Statt bisher 198 DM kostet das Modul komplett mit Demoprogrammen auf Disk und Tape, Lautsprecherbox und Anleitung etc nur noch 138 DM, als Bausatz - ohne Lautsprecher - 98 DM.

BBC-B-Besitzer kriegen wieder Stuff. **BUG-BYTE** veröffentlich zum Preis von ca. 30 DM das Arcade-Adventure **TUTANKHAMUN'S REVENGE.** Der Spieler hat hier die Aufgabe, in Tutankhamun's Grab herumzustöbern und so viele Schätze wie möglich aufzusammeln, ohne sich dabei mit den Kreaturen, die in den Gemäuern herumkreuchen, in die Haare zu kriegen. Das Ganze klingt nach einem der üblichen Sammel-Spielchen.

Drei Future-Action-Spiele hat **GREMLIN** angekündigt: **NORTH STAR, VENOM STRIKES BACK** und **BLOOD VALLEY.** Ersteres gibt's für **Spectrum, Schneider, ST** und **C-64,** der zweite Titel wird auf **Spectrum, C-64, Schneider** und **MSX** erscheinen, letzteres zunächst für den **ST.**

Foto: Blood Valley

INFOCOM hat mal wieder eine neue Idee für Computersoftware, nämlich Comics (Infocomics), die man auf dem Bildschirm liest (nicht spielt). Ca. fünf Stunden soll so ein Lesevergnügen, natürlich in Englisch, dauern, wobei der Leser aber verschiedene Pfade einschlagen kann und auf diese Weise eine „eigene" Story entwickelt. Einfache - aber gutaussehende - animierte Grafiken sind integriert. In den USA sind die Dinger für 12 Dollar für den C-64, den Apple und MS-DOS-Rechner zu haben. Mal sehen, was das Ganze kostet, wenn's rüberschwappt. Erscheinungstermin: Frühsommer 1988.

* *

DATABYTE bietet allen Spion-Fans jetzt die Trilogie, zusammengestellt aus SPY VS SPY 1 - 3. Das Produkt hat sinnigerweise den Namen **THE SPY TRILOGY** und ist für **C-64, Spectrum** und **Schneider** zu haben (ca. 30 DM Kass., ca. 45 DM Disk).

* *

KORREKTUR: In der ASM 2/88 ist uns bei der Besprechung der **LUCAS FILM COMPILATION** ein gravierender (Freudscher) Fehler unterlaufen. Auf dem Compendium befindet sich nicht das Spiel TRAILBLAZER. Nein, mitnichten! BALLBLAZER muß es heißen!

Für die Schachfreunde, die gleichzeitig Besitzer eines **Schneider Joyce** sind, gibt's eine gute Nachricht: **CLOCK CHESS** von **CP SOFTWARE** scheint auf den ersten Blick ein sehr gutes Schachprogramm zu sein. Der Preis dürfte bei ca. 70 DM liegen.

* *

TYNESOFT ist ja eine der wenigen Firmen, die sich noch regelmäßig um den **Atari XL/XE** kümmert. Eine der neuesten Veröffentlichungen ist **MIRAX FORCE,** ein Game im Uridium-Stil. Der Preis liegt bei ca. 30 DM für die Kassette und ca. 40 DM für die Disk.

* *

Es war ja Zeit, daß sich endlich jemand dieser legendären Comic-Figur annahm. Nu ist's endlich passiert: **GREMLIN** wird Walt Disney's **MICKEY MOUSE** versoften. Bald soll MICKEY sein Debut erleben: Die erste Veröffentlichung ist auf dem C-64 für Frühsommer geplant. Worum's gehen soll, steht auch schon fest. Mickey muß den Zauber des Disneylands retten und dazu die vier Teile von Merlin's Zauberstab zusammensuchen, die sich in den vier Türmen von Disney Castle befinden. Ist dies gelungen, muß Mickey noch den bösen Ogre Ring, die Wurzel allen Übels, besiegen.

Romantic Robot

Die englische Firma ROMANTIC ROBOT gibt es schon länger als manches andere Softwarehaus auf der Insel. Angefangen hat alles 1983, als Alexander Goldscheider das vielseitige Unternehmen gründete. Bis dahin hatte sich Alexander mit Musik beschäftigt, zwei Platten selbst herausgebracht und an vielen anderen mitgearbeitet. Doch seine Instrumentalmusik brachte nur mäßigen Erfolg. Alexander beschloß umzusteigen, womit zumindest der Anfang gemacht war. Es gab nur noch ein Problem: Was sollte er tun, auf welches Gebiet sollte er fortan seine Aktivitäten verlagern?

Die Lösung ergab sich eigentlich mehr zufällig: Von seinem ersten selbstverdienten Geld kaufte sich Alexander einen Sinclair ZX Spectrum zum damaligen Preis von etwa 700 Mark. Und wer erinnert sich nicht mit Wehmut an sein erstes Spiel zurück? Alexander begeisterte sich für **Ground Attack**, eine Art Scramble, und von da an für den Computer überhaupt. Zu dieser Zeit lernte er seinen jetzigen Partner bei ROMANTIC ROBOT kennen, **Ondrej Korinek**. Ondrej hatte seinerzeit bei KEMPSTON gearbeitet. Wie man weiß, stellte KEMPSTON schon recht nützliche Drucker- und Joystickinterfaces her, die so manchem Computer-Freund schon das Leben erleichterten. Auch Ondrej arbeitete an solchen Interfaces.
Alexander Goldscheider und Ondrej Korinek schlossen sich zusammen. Ondrejs legendäres Kopierprogramm **Trans Express** für den Spectrum wurde alsbald von der gemeinsamen Firma vertrieben. Trans Express erhielt in England sehr gute Kritiken und brachte den erhofften Erfolg, nicht zuletzt auch wegen seiner vielseitigen Anwendbarkeit. Trans Express konnte etwas mehr als die damals im Handel erhältlichen Kopierprogramme. ROMANTIC ROBOT's Motto war und ist, immer das Beste zu machen.
Es folgte **Music Typewriter** für den Spectrum, das seinerzeit ebenfalls sehr gute Kritiken erhielt. Es wurde von dem Tschechen **B. Mikolásek** geschrieben. Eine internationale Besetzung kam zustande. Das Angebot sollte nun durch Spiele erweitert werden. Doch die freien Programmierer machten sich rar, besonders die aus Deutschland, wie Alexander auch heute noch beklagt. Schließlich wurde das Labyrinthspiel **Wriggler** ins Angebot aufgenommen. Als Bonus gab man auf der B-Seite der Computerkassette noch einen selbstkomponierten Soundtrack von Alexander Goldscheider dazu. Auch Wriggler verkaufte sich sehr gut. Man spezialisierte sich zunächst auf den ZX Spectrum.
Doch die Ideen gingen Alexander noch lange nicht aus! Der nächste Knüller solte aus dem Hardware-Bereich kommen. Der Markt schrie nach einem Interface, mit dem man sich von den immer raffinierter geschützten Programmen Sicherheitskopien erstellen konnte. Nach Alexanders Ideen wurde das **Multiface One** von Ondrej Korinek entwickelt und gegen Ende 1985 auf den Markt gebracht. Das Multiface One hatte einige Features mehr zu bieten als die Konkurrenzprodukte. Die hohe Qualität und die 100%ige (!) Kompatiblität zu den vorhandenen Programmen trugen dazu bei, daß sich das Multiface One gegen die Konkurrenzprodukte durchsetzte; vorerst nur in England, denn durch den hohen Marktanteil des Spectrums in England wurden auch entsprechend viele Interfaces verkauft.
Doch während in England die Herstellung und der Vertrieb von dem Drei-Mann-Unternehmen ROMANTIC ROBOT durchgeführt wurde, fehlte für Deutschland noch der große Vertrieb. Damit die Deutschen nicht ganz auf diese Produkte verzichten mußten, übernahm Alexanders Bruder Philipp den deutschen Vertrieb. Trotz geringen Personalaufwandes ging das sehr gut und auch sehr schnell. Dazu später noch etwas mehr. Erst nach einigen Monaten aber wurden Firmen, wie z.B. **T.S. Datensysteme** in Nürnberg, auf das interessante Modul aufmerksam und begannen, es in ihr Angebot aufzunehmen. Parallel dazu läuft noch der Vertrieb über ROMANTIC ROBOT in Frankfurt.
Langsam begann sich das Multiface One in Deutschland zu etablieren. Nicht zuletzt auch deswegen, weil es ständig weiterentwickelt und verbessert wurde. Dazu lief bzw. läuft es in Deutschland (fast) außer Konkurrenz, und die konnte auch mit der umfangreichen Ausstattung des Multiface nicht mithalten. Als Sinclair 1986 den Spectrum 128 auf den Markt brachte, ließ ROMANTIC ROBOT nicht lange auf seine Antwort warten: Das **Multiface 128** erschien. Im großen und ganzen besaß es die Funktionen des Multiface One, zusätzlich aber noch einige Funktionen, die speziell auf den Spectrum 128 abgestimmt waren. Der Spectrum war nun gut versorgt. Doch auch für den **Schneider** sollten die Produkte nicht fehlen! Man begann, Wriggler für den Schneider zu konvertieren, doch nur mit mäßigem Erfolg. Inzwischen war die Firma auf fünf Mitarbeiter angewachsen. Die Schneider-User sollten nicht länger auf ein Multiface warten, das **Multiface Two** (siehe ASM 5/87) wurde entwickelt. Das Multiface Two wurde in England übrigens mit dem **„Goldenen Schraubenzieher“** für die beste Schneider-Peripherie des Jahres ausgezeichnet!
Doch die innovativen Ideen hörten nicht auf. **Das Multiprint**, ein Multifunktions-Druckerinterface für den Spectrum, sowie **Genie**, ein Disassembler speziell für das Multiface One und 128, runden die Produktpalette ab. Wollen Sie noch mehr hören? Da gibt es noch **RODOS**, das „ROMANTIC-ROBOT-Disc-Operating-System“ für den Schneider mit Diskette und Romboard. RODOS ist eine Rom-Erweiterung, die mit dem AmsDos zusammenarbeitet und wie alle Produkte einige (insgesamt 54) sinnvolle Zusatzfunktionen anbietet. Der nächste Knüller wird sicherlich **Lifeguard**, das ähnlich wie Genie im Speicher des Multiface Platz findet. Von dort sucht es selbständig auf vier verschiedene Arten Unsterblichkeitspokes! Der Preis: ca. 25,- DM.
Auch der **Spectrum +3** hat inzwischen sein Multi-Interface, das **Multiface +3**. Für das Multiface Two gibt es demnächst einen Schalter, der das Interface an/ausschaltet. Somit dürfte höchste Kompatibilität gewährleistet sein.
An guten Ideen mangelt es bei ROMANTIC ROBOT wirklich nicht. Doch die deutschen Spectrum- und Schneider-Besitzer wissen im Gegensatz zu den Engländern offenbar noch gar nicht, was man alles mit dem Computer machen kann, wenn man die richtige Peripherie besitzt. Oder gibt es hierzulande etwa eine Art „Berührungsangst“, schreckt man gar vor neuen Ideen zurück? Gründe gibt es jedenfalls keine, denn neben den Produkten fällt ROMANTIC ROBOT auch durch einen, anscheinend gar nicht so selbstverständlichen, guten Kundenservice auf. Briefe, schriftliche Anfragen sowie Bestellungen bleiben meist nur zwei bis drei Tage unbeantwortet; defekte Geräte werden fast ausnahmslos ausgetauscht! Selbstverständlichkeit am Rande: Auf die Hardware erhält der Kunde sechs Monate Garantie!
Man wird von ROMANTIC ROBOT also in der Zukunft noch einiges hören, aber das Angebot ist ja derzeit auch schon sehr umfangreich. Man sollte aber nicht darauf warten, sondern sich selbst schnellstens über die Produkte informieren. Der daraus gewonnene Nutzen könnte nämlich höher sein als anfallende Telefon- oder Portokosten.

Peter Braun

Von links nach rechts: Allin Edwards, Alexander Goldscheider, Philipp Goldscheider.

Die Gewinner der Wettbewerbe aus ASM 2/1988!

Gremlin's „Gary Lineker" für den C-64:
Michael Biemann, 4554 Kettenkamp; Matthias Bohlmann, 2944 Wittmund 1; Alexander Heukäufer, 5240 Alsdorf; Ralf Hornek, 6932 Hirschhorn; Stephan Keller, 7800 Freiburg; Mattias Krausnick, 6903 Neckargemünd; Stefan Layh, 7502 Malsch 1; Rolf Milde, 5064 Rösrath 3; Thomas Rudolphi, 3000 Hannover 1; Thomas Schweitzer, 3548 Arolsen 1.
Gremlin's „Gary Lineker" auf Schneider-Datenträger:
Steffen Bernhardt, 8630 Coburg; Zoran Galetic, 7487 Gammertingen; Hans-Karl Hummel, 7065 Wintersbach; Andreas Käfer, 6741 Wallhalben; Martin Kluge, 4000 Düsseldorf 1; Henning Maruhn, 4000 Düsseldorf 13; Rita Menne, 5340 Bad Honnef 1; Matthias Pieper, 3103 Bergen 1; Stephan Scholz, 3558 Frankenberg 6; Wolfgang Vollmer, 8000 München 83.
„Gary Lineker" in Spectrum-Fassungen gehen an:
Thorsten Battenberg, 1000 Berlin 23; Jörg Egner, 4650 Gelsenkirchen; Mehmed Güran, 3507 Baunatal 4; Mario Himmel, 7100 Heilbronn; Dirk Hübner, 3550 Marburg; Gabi Janowski, 4600 Dortmund; Udo Kowalski, 4300 Essen 1; Johann Schmidt, 6450 Hanau; Michael Sulz, 1100 Wien; Ute Willich, 4150 Krefeld.
Jetzt zu den „Masters of the Univers- The Movie". Gremlin's Hit für den 64er ergatterten:
Paul Guillaumon, 8413 Regenstauf; Michael Hensch, 4740 Oelde 3; Andreas Hock, 2250 Husum; Steffen Lacher, 8800 Ansbach; Andreas Lamitschka, 3387 Vienenburg; Martin Lippe, 4020 Mettmann; Thilo Messmann, 8500 Nürnberg 90; Roland Müller, 7981 Horgenzell; Sascha Noack, 7100 Heilbronn; und Chris Reuter, 6440 Echternach.
Gremlin's „Masters" für den Schneider gewannen:
Matthias Appel, 2900 Oldenburg; Henning Elbeshausen, 3418 Uslar 1; Christian Fischer, 8968 Durach; Michael Hinkelmann, 2443 Großenbrode; Jürgen Hohmann, 8000 München; Josef Oberhuber, 8000 München; Michael Rudolph, 6500 Mainz; Xaver Schürmann, 8000 München; A. Solansky, 8223 Trostberg sowie Klaus Weid, 8812 Winsbach.
Gremlin's „Master Movie" in der Speccy-Version:
Michael Beise, 4995 Stemwede 2; Heiko Joffroy, 6480 Wächtersbach 1; Harald R. Lack, 8201 Raubling; Stefan Müller, 8100 Garmisch-Partenkirchen; Sascha Pfister, 3362 Windhausen; Christoph Renner, 8221 St. Georgen; Thomas Schmidt, 4100 Duisburg 1; Heinz Uphaus, 4432 Gronau-Epe; Markus Wöhrl, 7114 Pfedelbach; Thomas Wurzinger, 7552 Durmersheim.
Leisuresoft hat sich für Euch stark gemacht und einige Sticks rausgehauen. Wir beginnen mit dem „Cruiser" von „Power Play":
Peter Adelmann, 5400 Koblenz; Jens Clostermann, 6500 Mainz; Patrick Dehnert, 4400 Münster; Alexander Dietl, 8400 Regensburg; Alexander Emde, 8730 Bad Kissingen; Marco Faust, 6630 Saarlouis; Björn Gaugel, 6400 Fulda; Jens Göllner, 4500 Osnabrück; Jörg Holbach, 4430 Steinfurt; Charly Jung, 3260 Rinteln; Daniel Kürzi, 8857 Siebnen; Ralf Leferink, 2957 Westoverledingen; Tanja Oelert, 5750 Menden 2; Jens Pappenberg, 4780 Lippstadt; Horst Reuter, 3110 Uelzen; Karla Schlesinger, 5000 Köln; Gerd Solz, 3550 Marburg; Herbert Vogt, 2200 Neuendorf b.E.; Josef Wagnerberger, 8000 München; Hans Wegmüller, 6000 Frankfurt.
Leisuresoft's „Tac 1 Plus" (der IBM/Apple-Stick von „Suncom") erhalten:
Fritz Buchner, 8100 Garmisch-Partenkirchen; Jochen Dreher, 5608 Radevormwald; und Stefan Walter, 7100 Heilbronn.
MLS, IBM-Soft-Experte aus Marburg, überließ uns ausgezeichnete Ware zum Verlosen!
Das Utility „Able One" gewann:
Herbert Rößler, 8058 Erding.
„Graph in the Box" ging an:
Guido Hoermann in 8091 Soyen.
„Zorlit C Beginners" waren „bestimmt" für:
Claudio Fasolini, 7411 Sils i./D.
Über die 50 Public Domain Programme freut sich:
Klaus Henkel, 5309 Meckenheim.
Je 10 Qualitäts-Disketten der Firma „Comteam" inclusive praktischer Aufstellbox, die MLS als Trostpflaster spendierte, gewannen:
Frank Andrzejewski, 5900 Siegen; Carsten Berg, 4100 Duisburg; Dietmar Brinkmeier, 4924 Barntrup; Jochen Clarßen, 5600 Wuppertal 2; Ulrich Müller, 8600 Bamberg; Marcel Naujeck, 2000 Hamburg 65.
Den ersten Preis im OCEAN-Wettbewerb gewann:
Martin Schmiedeler, 5789 Medebach.
Der zweiten Preise gingen an:
Ingo Schamberger, 8534 Wilhermsdorf (C-64-Kass.); Martin Kluke, 5300 Bonn 3 (CPC-Kass.) und Christoph Pukall, 3101 Höfer (Spectrum). Wir bitten unsere Gewinner, uns ihre vier Titelwünsche telefonisch oder per Postkarte mitzuteilen, damit wir den Stoff für Euch besorgen können. Ruft also an oder schreibt eine Postkarte an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort „OCEAN-Wünsche", Postfach 870, 3440 Eschwege!!!
Die drei dritten Preise im OCEAN-Wettbewerb (je einmal „Combat School") gewannen:
Oliver Brinkmann, 4600 Dortmund 72 (C-64-Kass.); Marco Hövel, 2855 Frelsdorf (Schneider-Kass.) und Martin Grießer, 7457 Bisingen (Spectrum).
Satory's „Hotball" für den Amiga:
Gerald Bayer, 4170 Geldern; Dennis Brückner, 6270 Idstein; Sven Geroldsheimer, 6000 Frankfurt; Axel Goch, 1000 Berlin; Sven Hansen, 2400 Lübeck; Jörg Keller, 2950 Leer; David Klein, 6250 Limburg a. d. Lahn; Daniel Möller, 8772 Marktheidenfeld; Georg Simon, 7250 Leonberg/Württemb.; B. van der Lohe, 6800 Mannheim.
Satory's ST-„Hotballs" sind bestimmt für:
Hartmut Ebert, 6330 Wetzlar; Tom Füller, 7550 Rastatt; Volker Fürst, 8510 Fürth/Bayern; Björn Hardenberg, 3400 Göttingen; Udo Hekking, 3100 Celle; Dirk Roos, 6800 Mannheim; Frank Sonnenschein, 6800 Mannheim;
Simone Strube, 6231 Sulzbach; B. Winterberger, 7800 Freiburg; Daniel Ulmer, 4030 Ratingen.
Den großen SVS-Preis, ein Stereo-Portable von Hitachi, gewann:
Henning Josten in 4152 Kempen 1.
Folgende zehn Gewinner erhalten einen Einkaufsgutschein im Wert von 50 Mark:
Tim Bongers, 5620 Velbert 1; Robert Dengjel, 8122 Penzberg; Ahmet Dogan, 5090 Leverkusen 1; Hansjürgen Eberle, 7996 Meckenbeuren; Armin Frei, 8229 Laufen; Andreas Krämer, 6107 Reinheim; Torsten Kramer, 2407 Bad Schwartau; H. Leistenschneider, 6602 Dudweiler; Arik Petrich, 2100 Hamburg 90 und Manfred Scherr, 8052 Graz, Österreich.

☆ ☆ ☆

IM BLICKPUNKT: WAR HELI von ARGONICA

Eschwege (M.K.). „Software made in Switzerland" ist auf dem Vormarsch! Besonders im 16bit-Bereich sind die Jungs und Mädel aus dem Süden ganz schön fit. Ein weiteres Glied in der „schwyzer Kette" sind ARGONICA, die ein ST-Shoot 'em up entwickelt haben, das voraussichtlich nur etwa 55 Mark kosten soll. Kurz vor Redaktionsschluß flatterte der Titel WAR HELI auf meinen Schreibtisch. Hier der erste Eindruck (genaue Berichterstattung mit jeder Menge Fotos folgt):

Programm: War Heli, **System:** Atari ST (mit mind. 1MByte), **Preis:** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Argonica, Schweiz, **Muster von:** Gentle Giant, Bremen.

Ja, mit **WAR HELI** hat **ARGONICA** ein weiteres Shoot 'em up auf den Markt geworfen, das sich in etwa an das hält, was wir bereits kennen: eigene Maschine, Feuertürme, Panzer, von oben nach unten scrollende Landstriche usw. Das „Besondere" an WAR HELI ist eigentlich die Tatsache, daß man einen Helicopter (Hubschrauber) über eine Kriegszone steuert und auf so ziemlich alles ballert, was sich bewegt. Neben Panzern sind dies (zivile) Autos, Lastwagen, Dragster und - was mich etwas enttäuschte - auch ein Krankenwagen. Diese Features hätte man ausklammern müssen...
Wie läuft das Ganze ab? Nun, zunächst einmal wartet man das Ladebild ab. Danach sofort Feuer am Stick drücken - es erscheint das erste Bild zusammen mit dem Hinweis „Level One". Der Hubschrauber fliegt in Position. Jetzt kann man steuern und feuern. Es gilt, so weit wie möglich ins Feindesland zu dringen und dabei Panzer und - wie erwähnt - andere Fahrzeuge zu zerstören. Da es im ersten Screen ganz schön haarig zugeht, gelingt es mir erst nach ein paar Neustarts (mit ESC), das zweite Level zu erreichen. Hier ergeht es mir noch ärger; die Aufgabe scheint mir nicht gewachsen. Schließlich schaue ich auf meine Uhr und stelle fest, daß der „Blickpunkt"-Text schon längst hätte geschrieben sein müssen (immer dieser Termin-Druck!). So sitze ich jetzt an meinem PC und beschreibe Euch, was Ihr noch wissen solltet: Die „obere Zahnreihe" hat folgende Funktionen: „F1" (Umschaltmöglichkeit von 50 auf 60Hz); „F2" (Sound an/aus); „F3" (Special Effects); „F4" (Musik leiser); „F5" (Musik lauter); „F8" (Spielstand speichern); „F10" (Spielstand laden). Mit „Help" könnt Ihr das Spiel einfrieren und wieder entparalysieren; „ESC" bedeutet Neustart, und mit der Leertaste kann man die schon softwaremäßig nicht mehr wegzudenkenden „Smart Bombs" (soweit vorhanden) aktivieren.
Die Grafiken sind ganz nett gemacht; der Sound ist so la la. Die Animation ist zufriedenstellend; die Story wohl für den Ballerfreund unerheblich. ASM wird in der kommende Ausgabe näher auf WAR HELI eingehen und versuchen, dem schwyzer Produkt etwas mehr auf den Zahn zu fühlen. Vielen Dank für das Muster Ihr Leute aus Bremen (GENTLE GIANT). Danke!

MANFRED KLEIMANN

Das Fliegen in allen drei Ebenen!

Allen Spectrum-Usern, die noch keinen Flugsimulator besitzen, soll heute ein wenig geholfen werden. Diesmal habe ich mir die Arbeit gemacht und drei Flugsimulatoren miteinander verglichen. Alle drei bieten einige Besonderheiten, die den Reiz des jeweiligen Spieles ausmachen. Ganz sicher wird auch ein Flugsimulator Ihrer Wahl dabei sein.

Programm: Spitfire 40, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 30,- DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, England.

Nicht das älteste Programm, dafür aber das älteste der getesteten Flugzeuge sieht man in **SPITFIRE 40** von **MIRRORSOFT.** Keine Angst, alt werden Sie bei dieser Simulation sicher nicht, denn hier gibt's Action, die Sie am Leben hält.

SPITFIRE 40 versetzt Sie in das Jahr 1940 zurück. Großbritannien befindet sich im Zweiten Weltkrieg. Das Land schreit nach einem Piloten wie Ihnen. Noch befinden Sie sich in einem Ausbildungslager im Südosten Englands, wo man Sie mit der berühmten „Spitfire", einem der besten Flugzeuge seiner Zeit, vertraut macht. Sie müssen es schnell beherrschen lernen, denn die berühmte Luftschlacht um England steht bevor. Doch keine Angst, mit der Spitfire sind Sie schnell vertraut, so daß England bald auf Sie zählen kann. Zögern Sie nicht, klettern Sie ins Cockpit, schmeißen Sie den Motor an, und legen Sie los.

Kein Problem bei SPITFIRE 40! Denn dieses Flugzeug fliegt sich wirklich leicht. Drei Bildschirme stehen Ihnen zur Verfügung, der Blick aus dem Cockpit, aufs Instrumentenbord und auf die Karte. Bleiben wir noch beim Instrumentenbord. Hier findet sich nur das Nötigste, was man zum Fliegen benötigt, wieder, also nichts, was Verwirrung stiften könnte. Um so besser, denn so kann man sich auf den Luftkampf besser konzentrieren. Die Handhabung der Instrumente ist kinderleicht, zudem läßt sich die Spitfire herrlich einfach manövrieren. Schalten wir nun um auf das Cockpit. Genügend Sicht ist vorhanden, nach hinten hilft ein Rückspiegel wie im Auto. Ist man erst mal in der Luft, sollte man schnell auf Feindeshöhe steigen und dann ein bißchen mit der Karte und dem Auge suchen. Das dauert zwar ein bißchen länger, dafür ist die Fernsicht recht gut, so daß man die feindlichen Flugzeuge auch von weitem schon erkennt. Meistens erübrigt sich die Frage nach dem Handeln, denn plötzlich taucht ein Flugzeug im Rückspiegel auf und beginnt zu schießen. Da heißt es, schnell zu reagieren. Ein paar Einschüsse reichen aus, um uns wieder auf den Boden (der Tatsachen) zurückzubringen. Mit der Zeit hat man den Dreh jedoch raus, und nach vollendeter Arbeit kann man an die Landung denken. Auch diese ist recht einfach, man muß bloß etwas länger nach der Landebahn suchen und sie mehrmals anfliegen, bevor man die Landung wagen kann. Jedenfalls gehört SPITFIRE 40 zu den Flugsimulatoren, die sich sehr leicht beherrschen lassen, obwohl dabei auf Einzelheiten des Flugzeugs nicht verzichtet wurde. Bleibt noch zu erwähnen, daß bei dieser Simulation immer gutes Wetter ist und daß man nach erfolgreichem Job den Spielstand (gewonnene Medaillen und Auszeichnungen) abspeichern kann.

Die Grafik ist bei diesem Flugsimulator sehr gut gelungen und sehr detailliert; auch der Sound ist erträglich, wenn auch nicht gerade überragend. Aber das fällt bei dem Spielvergnügen nicht so sehr ins Gewicht. Wer einen einfachen, gut ausgearbeiteten Flugsimulator sucht, der zudem noch viel Spaß bietet, sollte zu SPITFIRE 40 greifen, die Ausgabe wird es wert sein. Aber Sie können ja trotzdem weiterlesen, welche anderen Flugsimulatoren es noch für den Spectrum gibt.

Grafik	**9**
Handhabung	**10**
Technik	**8**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

Programm: Fighter Pilot, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 25,- DM, **Hersteller:** Digital Integration, England.

Nicht nur durch den Namen, sondern auch durch die Art des Flugzeuges unterscheidet sich **FIGHTER PILOT** von **DIGITAL INTEGRATION** von *Spitfire 40.* Hier fliegen Sie kein altertümliches Flugzeug mehr, sondern eine hochmodernes Kampfflugzeug names F-15 Eagle. Und da steigen Sie in ein Flugzeug ein, das einiges mehr an Können verlangt.

Hier wird das Fliegen gleich erheblich schwerer, aber auch technischer. Im Vergleich zur Spitfire reagiert dieses Flugzeug viel extremer auf Bewegungen. Aber das ist nur ein Unterschied. Beginnen will ich mit dem Landeanflug, der nicht gerade sehr gut zum Üben geeignet ist, denn sehr schnell haut man mit der Maschine in den Boden. Häufigste Ursache dabei: das Flugzeug ist zu langsam und schmiert ab. Man benötigt schon viele Stunden, bis man eine perfekte Landung vollzogen hat. Landen ist hier wirklich fast das Schwerste bei dieser Simulation. Man sollte am Anfang auf alle zusätzlichen Schwierigkeiten wie Blindflug, Seitenwinde und Turbulenzen verzichten, das Fliegen ist so schon schwer genug. Am Anfang sollte man sich ganz und gar der Bedienung der Instrumente widmen, um das richtige Gefühl dafür zu bekommen. Hier reagieren alle Instrumente schneller, da dies auch ein schnelles Flugzeug ist. Hat man nach langer Übung auch dieses hinter sich, kann man sich dem Luftkampf widmen. Wählt man die Option Luftkampfübung, findet man sich sofort in der richtigen Höhe mitten im Geschehen wieder; hier lernt man bloß, wie man die Kanone bedient. Bei der Option Luftkampf wird's härter. Hier wird vom Spieler alles verlangt. Er muß das Flugzeug schnell in die richtige Höhe bringen und dann den Feind jagen. Erst wenn man auf eine Meile Entfernung ran ist, sieht man ihn. Vorher muß man nach Instrumenten suchen. Doch wenn man den Feind gefunden hat, ist die Arbeit noch lange nicht getan. Der Feind weiß, daß Sie sich nähern und schlägt erfahrungsgemäß Haken. Dabei versucht er natürlich, sich ebenfalls in eine günstige Position zu bringen und zögert auch nicht zu schießen. Hier muß man wahnsinnig schnell reagieren. Ist der erste vom Himmel geholt, kommen weitere Gegner, die man mit Hilfe von Radar erst suchen muß. Mein persönlicher Rekord liegt bei drei Abschüssen, die mich jede Menge Arbeit gekostet haben. Wie heißt es doch in der Anleitung? „Nur der Beste wird Fighter Pilot!". So isses! Dieses Spiel kostet wirklich Nerven, Geduld und viel, viel Gefühl für die Instrumente und die Steuerung. Eine kleine Hilfe beim Fliegen sind der Bordcomputer, der die Höhe des Gegners sowie dessen relative Position vom eigenen Flugzeug anzeigt, und das Funkfeuer, das beim Navigieren hilft. Ansonsten ist man voll auf sich allein gestellt.

Sound gibt's hier keinen, und auch die Grafik ist ein bißchen dünner, sie reicht aber zum Spielen völlig aus. Man hat ohnehin genug zu tun, als daß man noch auf die Grafik achten kann. Für Freunde des technischen Luftkampfes ist FIGHTER PILOT eher geeignet, als *Spitfire 40,* wo mehr Wert auf Luftkampf nach Sicht gelegt wird. Wer dagegen schnell spielen möchte, ohne sich lange einfliegen zu müssen, sollte hier vorsichtig sein. FIGHTER PILOT hat es in sich!

Grafik	**6**
Handhabung	**8**
Technik	**9**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**9**

Programm: Delta Wing, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 25,- DM, **Hersteller:** Creative Sparks, England.

Hart gekämpft wird auch im letzten Programm, in **DELTA WING** von **CREATIVE SPARKS.** Das Programm hat neben den üblichen Features, die ein Flugsimulator bietet, noch eine Extra-Option. Dazu später.

Mit den vorhandenen Bildschirmanzeigen werden Sie bald vertraut sein, man kennt sie bereits ja aus anderen Flugsimulatoren. Das Cockpit ist einigermaßen übersichtlich aufgebaut, und man hat die wichtigsten Anzeigen sofort im Auge. Neu hinzugekommen ist jetzt ein Radar, der sich auf zwei Entfernungen einstellen läßt (4 Meilen und 16 Meilen), sowie ein Radar in vertikaler Lage, das die relative Flughöhe des Feindes zu Ihrem Flugzeug anzeigt. Wie gesagt, man hat die Anzeigen immer sofort unter Kontrolle und kann somit das Flugzeug relativ leicht fliegen.

Das Flugverhalten des Flugzeuges ist eine ausgewogene Mischung aus den beiden vorangegangenen Flugsimulatoren. Dieser Flugsimulator ist schnell, wendig und zudem noch ausgesprochen leicht zu beherrschen. Besonderheit Nr.1: fliegt man Kurven, so schwingen die Knie des Piloten mit; zieht man den Joystick nach hinten, um zu steigen, so zieht die Pilotenhand auf dem Bildschirm ebenfalls den Steuerknüppel nach hinten. Kleiner Spaß am Rande.

Ganz klar, daß Sie nicht ziellos umherfliegen, Sie haben einen Auftrag. Ihr Ziel ist, die feindlichen Luftbasen zu zerstören und die eigenen vor Luftangriffen zu schützen. Dabei ist ein Farbmonitor ganz nützlich, denn sonst kann man nur schwer das eigene Flugzeug vom Feinde unterscheiden. Mit Hilfe des schon erwähnten Radars können Sie sehr leicht den Feind lokalisieren und angrei-

fen. Doch Vorsicht, der schießt gut zurück. Für Arbeit ist also gesorgt!
Besonderheit Nr.2: auf der Rückseite der Cassette befindet sich eine 2-Spieler-Version des Programmes. Es ist möglich, zwei Spectrums mit dem Interface 1 miteinander zu verbinden und dann gegen einen zweiten Spieler zu kämpfen. Dazu braucht man natürlich auch einen zweiten Monitor. Diese Option ist wirklich sehr interessant und bietet viel Action. Zudem fesselt sie die Spieler für Stunden an die Bildschirme.
DELTA WING ist wie die beiden vorangegangenen ein sehr guter Flugsimulator, der vor allen Dingen durch seine einfache Bedienung und die 2-Spieler-Option begeistert. Viel Spaß ist garantiert.

Grafik	**7**
Handhabung	**10**
Technik	**9**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

Insgesamt kann man keinem der drei vorgestellten Flugsimulatoren ohne weiteres den Vorzug geben, jedes Programm hat seine Besonderheiten und speziellen Eigenschaften. Sei es SPITFIRE 40 mit seinem nostalgischen Eindruck, der kinderleichten Bedienung und den actionreichen Kampfszenen oder FIGHTER PILOT, der mit seinen Flug- und Kampfeigenschaften die ganze Aufmerksamkeit des Spielers fordert, oder sei es DELTA WING, der vor allen Dingen durch die 2-Spieler-Option eine Menge Spannung bietet - sie alle bieten viele fesselnde Stunden vor dem Bildschirm. Wenn Sie solche Simulationen mögen, sollten Sie auf jeden Fall eines der drei Programme besitzen. **Peter Braun**

Die gesammelten Werke - ASM 1988

So, nun ist es also soweit: Die Kino-Hitparade ist von dieser Seite verschwunden. Stattdessen haben wir uns was anderes ausgedacht. Neben den besten Sounds könnt Ihr uns jetzt auch Eure besten Grafiken nennen, wobei Titel- bzw. Ladebild nicht berücksichtigt werden sollen, sondern nur die Grafik im Spiel. Aus den Einsendungen werden sowohl für die Sound- als auch für die Grafik-Hitparade jeweils drei Gewinner gezogen, die von uns mit 20 Märkern belohnt werden. Diesmal gibt's noch keine Gewinner bei den besten Grafiken (sind unsere Vorschläge). Die drei Gewinner bei der Sound-Top-Ten stehen fest; jeweils 20 Märker gehen an: Oliver Anthes, Westendstr. 8, 6057 Dietzenbach; Veit Wiegand, Postfach 2363, 5820 Gevelsberg; Ulrich Rahlenbeck, Nordhauser Str. 28, 5860 Iserlohn 8. Außerdem haben wir noch eine ASM-Ewigen-Liste aufgestellt, in die nur die nach unserer Meinung absolut besten Programme, die je entwickelt wurden, Eingang finden sollen. D. h.: Diese Programme sind nach dem Geschmack der ASM-Redaktion ausgewählt und gleichzeitig Software-Klassiker, die immer wieder gespielt werden, die absolute Langzeitmotivation aufweisen. Das heißt auch, daß neue Games absolut Spitze sein müssen, um in diese Besten-Liste aufgenommen zu werden. Wir hoffen, daß Euch diese Neuigkeiten gefallen werden.

Die Ewigen-Liste

(ASM-LIEBLINGE)

zusammengestellt von M.K., bez, str., t.b., philipp und o. s.

1. Leaderboard
2. Winter Games
3. Football Manager
4. Uridium
5. International Soccer 2
6. Trivial Pursuit
7. Bomb Jack
8. Tenth Frame
9. Robin of Sherwood
10. Defender of the Crown
11. Arkanoid
12. Tau Ceti
13. Paperboy
14. Auf Wiedersehen Monty
15. Marble Madness
16. Mercenary
17. The Pawn
18. Boulderdash
19. Bubble Bobble
20. Krakout
21. Jack the Nipper
22. International Karate
23. Sam Fox Strip Poker
24. Starglider
25. Super Cycle
26. Wizball
27. Tass Times
28. Murder on the Miss.
29. International Karate +
30. Trailblazer
31. Pirates!
32. City Defense
33. Terrorpods
34. Yie Ar Kung-Fu
35. Thrust
36. Chessmaster 2000
37. id
38. Hypaball
39. Summer Games
40. Terrormolinos
41. Goldrunner
42. Last Ninja
43. Portal
44. Barbarian (Psygnosis)
45. Elite
46. Antiriad
47. The B.I.G. Deal
48. Mini-Putt
49. Super Star Icehockey
50. Traz

Die besten Grafiken

1. Defender of the Crown
2. Guild of Thieves
3. Wizball
4. Trantor
5. Last Ninja
6. King of Chicago
7. Bangkok Knights
8. IK +
9. Winter Games
10. Leaderboard

Die besten Sounds

1. Mega Apocalypse (4)
2. Out Run (–)
3. To be on Top (–)
4. Giana Sisters (–)
5. Bangkok Knights (–)
6. International Karate + (–)
7. Last Ninja (2)
8. Krakout (5)
9. Wizball (3)
10. Arkanoid (1)

BEI ANRUF: WORT!

... so heißt unser Quiz, bei dem Software-Spezialisten zum Zuge kommen werden! Die „ASM-Competition" geht wie folgt: Wir geben Euch sechs Spiele/Programme vor. Ihr schreibt uns, wenn Ihr teilnehmen möchtet eine Postkarte (ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege), auf der folgendes stehen muß: Absender (deutlich), Name des Spiels, Telefon-Nummer, unter der wir den Mitspieler anrufen können, sowie die Uhrzeit, wann's dem „Probanten" genehm ist, befragt zu werden. Unter allen Einsendern zu den untenstehenden Themen werden wir je einen ziehen, diesen dann anrufen und eine Frage stellen. Er/Sie hat dann genau 1 Minute Zeit, um zu antworten. Der Lohn: Software nach Wahl! (Telefonate nur in der Zeit von 8.00-16.30 Uhr möglich!!!)

Wir suchen Spezialisten zu den Themen: Platoon · Gary Lineker · BMX Simulator · Rastan · 720° · Match Day II.

Leisuresoft

Spendiert die Software nach Wahl (bis zum Wert von 80 DM). Wir bedanken uns schon jetzt für die freundliche Unterstützung der Company aus Bergkamen!

HOTLINE

TOP 30 im April

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	Combat School	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
2	2	Match Day II	C-64/Schneider/Spectrum	Ocean
3	7	BMX Simulator	C-64/Spec./Schn./C-16/XL	Code Masters
4	3	Wizball	C-64/Spectrum/ST/IBM	Ocean
5	14	Outrun	C-64/Spectrum/Schneider/Sega	U.S. Gold
6	–	Giana Sisters	Amiga/ST/C-64	Rainbow Arts
7	13	Bubble Bobble	C-64/Spectrum/ST	Firebird
8	5	Grand Prix Simulator	C-64	Code Masters
9	9	Star Wars	ST/C-64/Spectrum/Schneider	Domark
10	11	Hunt for Red October/dt., engl.	C-64/ST/IBM/Amiga/Spectrum	Grand Slam
11	8	California Games	C-64	Epyx
12	10	Trantor	Schneider/C-64/Spectrum	Go!
13	4	Nebulus	C-64/Spectrum	Hewson Consultants
14	12	Skate or Die	C-64	Electronic Arts
15	21	Pro Ski Simulator	Spectrum/Schneider/C-64	Code Masters
16	–	Kikstart II	Spectrum/C-64	Mastertronic
17	16	To be on Top	C-64	Rainbow Arts
18	18	Way of the Exploding Fist	C-64/Spectrum/Schneider	Ricochet
19	18	Indoor Sports	Amiga/C-64/Spectrum	Databyte
20	6	International Karate +	C-64	System 3
21	19	Game, Set and Match	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
22	–	Platoon	C-64/ST/Schneider/Spectrum	Ocean
23	17	Superstar Icehockey	C-64/IBM	Databyte
24	29	Test Drive	C-64/ST/Amiga/IBM	Accolade/E.A.
25	–	Bangkok Knights	C-64	System 3
26	–	Winter Olympiad	C-64/Spectrum/Schn./ST/C-16/IBM	Kynesoft
27	–	BMX-Kid	C-64	Firebird
28	24	Last Ninja	C-64/Spectrum	System 3
29	–	Garfield in Big Far Hary Deal	C-64/Schneider/Spectrum/ST	The Edge
30	27	Backlash	ST/Amiga	Novagen

Top Ten/C-64

Spiel	Hersteller
1 Combat School	Ocean
2 Match Day II	Ocean
3 Outrun	U.S. Gold
4 Giana Sisters	Rainbow Arts
5 Grand Prix Simulator	Code Masters
6 BMX Simulator	Code Masters
7 Bubble Bobble	Firebird
8 California Games	Epyx
9 Skate of Die	Electronic Arts
10 Trantor	Go!

Top Ten/ST

Spiel	Hersteller
1 Wizball	Ocean
2 Bubble Bobble	Firebird
3 Star Wars	Domark
4 Hunt for Red October	Grand Slam
5 Test Drive	Accolade/E.A.
6 Platoon	Ocean
7 Winter Olympida	Tynesoft
8 Backlash	Novagen
9 Defander of the Crown	Cinemaware
10 Impact	Audiogenic

Top Ten/Schneider

Spiel	Hersteller
1 Match Day II	Ocean
2 Star Wars	Domark
3 Combat School	Ocean
4 Trantor	Go!
5 Pro Ski Simulator	Code Masters
6 Outrun	U.S. Gold
7 Game Set and Match	Ocean
8 Garfield	The Edge
9 Platoon	Ocean
10 Winter Olympiad	Tynesoft

Top Ten/Spectrum

Spiel	Hersteller
1 Matchday II	Ocean
2 BMX Simulator	Code Masters
3 Outrun	U.S. Gold
4 Wizball	Ocean
5 Combat School	Ocean
6 Bubble Bobble	Firebird
7 Trantor	Go!
8 Nebulus	Hewson Consultants
9 Pro Ski Simulator	Code Masters
10 Kikstart II	Mastertronics

Top Ten/Amiga

Spiel	Hersteller
1 Hunt for Red October	Grand Slam
2 Giana Sisters	Rainbow Arts
3 Indoor Sports	Databyte
4 Test Drive	Accolade/E.A.
5 Winter Olympiad	Tynesoft
6 Backlash	Novagen
7 Crazy Cars	Titus
8 Impact	Audiogenic
9 Garrison II	Rainbow Arts
10 Jinks	Rainbow Arts

Top Ten/Atari

Spiel	Hersteller
1 BMX Simulator	Code Masters
2 Arkanoid	Imagine
3 Soccer	Alternative
4 Feud	Mastertronic
5 Decathlon	Firebird
6 Mercenary	Novagen
7 Milk Race	Mastertronic
8 Four Great Games 2	Micro Value
9 Football Manager	Addictivie
10 Pitfall II	Firebird

Auf ein Neues, CRL!

Programm: Mandroid, **System:** C-64, **Preis:** Ca 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass), **Hersteller:** CRL, England, **Muster von:** Headlines PR, England.

Daß von **CRL** in letzter Zeit nichts Weltbewegendes gekommen ist, ist ein Faktum. **MANDROID**, der Nachfolger von *Cyborg*, ist der neueste Beweis dafür, daß es mit den Engländern rapide bergab gegangen ist. Wenn man sich die Screenshots auf dem Cover ansieht, so kann man nicht den Schimmer eines Unterschieds zum Vorgänger feststellen (vielleicht sind es ja dieselben Fotos ...).

Die Hintergrundgeschichte hat man allerdings geändert. Tja, die Pläne für den „Mandroiden", den Nachfolger des Cyborg, sind geklaut worden, und zwar von einem Manne, der sie bestimmt nicht zum Wohle der Menschheit benutzen wird. Es gilt also, die wertvollen Papiere zurückzuholen, und zwar schnell. Da hat man nun seinen Auftrag. Inzwischen ist das Programm auch fertig geladen. Was ich allerdings jetzt zu sehen bekomme, reicht schon wieder aus, um mir die Laune zu verderben. Der Titelscreen wäre auch in BASIC realisierbar (von einem Interrupt hat der Programmierer wohl noch nie was gehört). Was mich nach dem Spielstart erwartet, ist aber auch nicht viel besser. Daß man bei CRL mit Animation nicht viel am Hut hat, wird mir hier so richtig klar. Die Grafik ist nicht besonders, den Sound vergessen wir lieber gleich wieder. Das Scrolling ist mal wieder eine ziemliche Katastrophe (überall blinken Farbquadrate). Die Steuerung unseres (auf dem Cover) Braunen (hust, hust!) ist miserabel. Schlechter geht's kaum!

Trotzdem versuche ich, das Game eine Weile zu spielen. Von Anfang an wird man von Unmengen von Gegnern (Rockerbanden, was?) beschossen, so daß ein Weiterkommen so gut wie unmöglich ist. Hat man sich trotzdem ein wenig durchgekämpft, so kommt man (anscheinend) in eine Hafengegend. An den Wänden lehnen irgendwelche Frauen, die so aussehen, als ob sie für Geld mit jedem mitgehen würden (der Autor scheint sich da ja auszukennen, ebenso wie der Grafiker; diese Sprites haben die beste Animation von allen!). Etwas unrealistisch ist allerdings, daß sie sich nicht die Bohne darum kümmern, daß in ihrem „Revier" gerade ein Straßenkrieg abläuft. Wie ich mich dann so in ein Haus gekämpft habe, bekomme ich auch prompt, durch wilde Bedienung der Taste F1/F2, ein Gewehr, das allerdings nicht schießt. Und reden wollen die Leute, die hier rumspringen, auch nicht mit mir. Bleibt als Besonderheit des Programmes eigentlich nur das Kuriosum der Hautfarbe des Helden. Auf dem Screen ist er ein Weißer, auf dem Cover ein Schwarzer (na ja, vielleicht wenn man die Helligkeit wegdreht ? Jaaaa, herrlich! Da haben wir doch unseren Mohr! Jetzt sieht man zwar von der restlichen Grafik nichts mehr, aber was soll's denn ? Ist nicht schade drum!). MANDROID ist ein weiteres Programm für die Müllhalde der Softwaregeschichte, die wächst und wächst und ....

Uli

Grafik	**6**
Sound	**2**
Spielablauf	**3**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**3**

Flieger, grüß mir die Sonne!

Programm: Sunburst, **System:** C-64 (getestet), Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Rack it, England, **Muster von:** Mastertronic, England.

Getreu dem alten *Extrabreit*-Titel „Flieger, grüß mir die Sonne" und dem ATARI-Uraltspiel *Asteroids* scheint wohl das neueste Spiel des **HEWSON**-Billiglabels **RACK IT** entstanden zu sein. **SUNBURST** ist nämlich nichts anderes als der Versuch, ein Raumschiff in die Mitte des Bildschirms fest zu plazieren, um alle anderen Sachen mit der Steuerung drumherum scrollen zu lassen. Nebenbei muß natürlich noch ein bißchen geballert werden, denn schließlich geht es darum, die verschiedenen, tödliche Strahlung aussendenden Sonnen zu vernichten. Um das ganze nicht zu simpel zu machen, befinden sich um die Sonne herum noch „Gesteinsformationen" (so steht's in der Anleitung, ehrlich wahr!), die wie futuristische Bienenwaben aussehen und die ein paar Schlupflöcher besitzen, aus denen permanent Aliens strömen. Und nun kommt's: Die blauen Aliens sind absolut tödlich, geben nach dem Abschuß aber eine Energiepille frei, deren Energie langsam abnimmt.

Sammelt man genug Energiepilllen auf, um die Energie voll bis zum „+" aufzufüllen, braucht man einfach nur in die Sonne zu fliegen, und schon implodiert das Ganze. Der Weg für's nächste Level ist frei, bei dem außer einer modifizierter „Gesteinsformation" und einem erhöhten Schwierigkeitsgrad aber keine Veränderungen festzustellen sind. Apropos Schwierigkeiten: Neben den blauen Aliens gibt's noch ein paar andere, die dem Raumschiff bei Berührung fleißig Energie entziehen oder, wie im Fall der Asteroiden, sofortigen Tod verursachen. Ein nützliches Sprite gibt es aber doch noch, nämlich das sogenannte „Phantom". Berührt man es, so ist man für kurze Zeit unangreifbar. Kollisionen mit Schlupflöchern enden allerdings immer noch verhängnisvoll. Im Grunde genommen ist das Game ziemlich einfach zu spielen, aber nichtsdestotrotz ziemlich schwierig. Meine Motivation war anfangs ziemlich hoch, denn ich versprach mir bei der Implosion der Sonne zu einem schwarzen Loch Effekte á la *Star Wars*. Pustekuchen! Als ich es endlich schaffte, verschwand die Sonne mit einem ärmlichen Effekt, während kurz darauf das zweite Level begann. Dabei ging's natürlich steil bergab mit der Motivation. SUNBURST ist eigentlich kein schlechtes Spiel, denn das Scrolling in alle acht Richtungen ist absolut sauber, die Animation ist geschickt, und die Grafiken sehen auch nicht schlecht aus. Leider ist der Sound ziemlich dünne und das Game nicht sehr abwechslungsreich. Ein leichtes Gähnen wird bei SUNBURST unvermeidlich sein, aber für einen Blauen bekommt man eigentlich bessere Schlafmittel.

philipp

Grafik	**7**
Sound	**4**
Spielablauf	**4**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**4**

Der Aufbruch in eine neue Dimension: Breakout kann sooo schön sein!

Programm: Traz, **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, Spectrum 48k/128k/+3, IBM/Kompatible, **Preis:** C-64/Schneider ca. 35 Mark (Kass.), ca. 45 Mark (Disk.); Spectrum 48k/128k ca. 30 Mark (Kass.), Spectrum +3 ca. 40 Mark (Disk.); IBM ca. 60 Mark, **Hersteller:** Cascade Games, Harrorgate, England, **Muster von:** 2 / 26.

Leute, holt mich von der Kiste weg! Ich kann nicht mehr, bin fertig, völlig am Ende. Wer hat sich nur dieses teuflische Spiel einfallen lassen, wer hat dieses Game ersonnen, das an den

Aufgepaßt Leute! Wenn Ihr TRAZ spielen wollt, ohne dafür eine müde Mark zahlen zu müssen, dann schaut auf den Wettbewerbsseiten nach!

Nerven zerrt wie kaum ein anderes? Eine Tortur ist dieses Ding, eine Qual, eine Ausgeburt menschlicher Perversion - aber unheimlich schön! Wovon ich rede, wollt Ihr wissen? Na, von **TRAZ** natürlich, dem neuen Produkt aus dem Hause **CASCADE!** TRAZ ist super, TRAZ ist nur mit einer guten Portion Valium zu ertragen, TRAZ ist *Breakout* par excellence!

Na, mal langsam, Leute, nun meckert doch nicht gleich; ich weiß ja selbst, daß *Breakout*-Spiele inzwischen sooo einen Bart haben. Auch wenn man zu den eingefleischten Fans dieses Genres gehört, irgendwann hat man halt von dieser Art von Games genug, zumal dann, wenn sich die neuen Produktionen von den früheren Spielen kaum noch unterscheiden. Bei mir war dieser Punkt spätestens nach dem Erscheinen von *Impact* erreicht, das, wie ich finde, nach *Krakout* und *Arkanoid* den letzten Höhepunkt in der kaum noch zu überschauenden Schar der *Breakout*-Varianten darstellte. Und so ging ich bei dem Test von TRAZ mit etwas gemischten Gefühlen an die Sache heran, doch schneller, als ich mich versah, hatte mich das Spiel in seinen Bann gezogen.

Was ist so neu, so umwerfend an TRAZ? Nun, zunächst einmal ist es meines Wissens das erste *Breakout*-Game, das man zu zweit spielen kann - und zwar gleichzeitig! Das Spiel enthält insgesamt 64 Screens (allesamt mit vertikal oder horizontal scrollendem Hintergrund), beziehungsweise, wie uns die Anleitung wissen läßt, Zellen einer galaktischen Gefängnisanlage, aus der der Spieler ausbrechen muß. Um aus den einzelnen Zellen herauszukommen, müssen die Wände Stein für Stein mittels Ball und Schläger abgeräumt werden. Okay, das kennt man ja zur Genüge. Interessant wird's nun aber durch die zahlreichen neuen Features des Spiels. Wer etwa mit den 64 vorgegebenen Screens noch nicht genug hat, der kann diese verändern oder mittels eines Construction Kits

in den jeweiligen Levels abzuräumen und natürlich zu verhindern, daß der Ball in die hinter den Schlägern befindlichen Wasserflächen entfleucht. Die Angelegenheit wird dadurch erschwert, daß die Schläger sowohl waagerecht als auch senkrecht angebracht sind, das heißt, daß man ständig zwischen horizontaler und vertikaler Steuerung umdenken muß.

»TRAZ ist eine weitere Breakout-Variante – aber eine, wie Ihr sie noch nicht gesehen habt!«

ganz neue entwerfen. Doch auf diesen „Baukasten" kommen wir später zu sprechen; schauen wir uns erst einmal das Game an.

Ich habe mich bei meinem Test nicht lang damit aufgehalten, mich allein mit TRAZ zu vergnügen, sondern mir schon nach den ersten Anläufen Martina an meine Seite geholt, um gemeinsam mit ihr einen „flotten Zweier" aufs Parkett zu legen. Klar, daß mich die Zwei-Spieler-Option besonders gereizt hat, und ich kann Euch versichern, die Sache hat sich gelohnt! Entgegen allen anderen mir bekannten *Breakout*-Versionen steuert man bei TRAZ (egal, ob man allein oder zu zweit spielt) nicht nur einen Schläger, sondern man hat es manchmal mit bis zu vier „Kellen" zu tun. Spielt man im Team, so übernimmt einer den (oder die) blauen und der Partner den/die roten Schläger. Ziel ist es, wie gesagt, sämtliche Steine

Doch damit nicht genug: Im Zwei-Spieler-Modus haben die Schläger die unangenehme Eigenschaft, gelegentlich ihre Farbe zu wechseln. Spielt man also beispielsweise in Blau von links und von oben, so muß man darauf gefaßt sein, sich unversehens rechts und unten wiederzufinden. Welch ein Chaos dies oft zur Folge hat, könnt Ihr Euch wahrscheinlich lebhaft vorstellen, und wäre da nicht ein akustisches Warnsignal, so würde man sicher den Farbwechsel noch öfter verpennen, als man dies ohnehin schon tut. Okay, wir sind mitten im Spiel. Martina spielt in Rot, ich habe Blau gewählt (blieb mir ja auch nichts anderes übrig). Das erste Level sieht schon reichlich knifflig aus: Gespielt wird hier mit zwei Schlägern, dem blauen und dem roten. Entlang des unteren Bildschirmrands zieht sich eine breite Wasserfläche; links befinden sich ein paar Steinchen, die recht ein-

TRAZ

fach abzuräumen sein müßten; rechts eine Anordnung von „Klunkern" in waagerechten Reihen, die zu allem Überfluß von „Glasbausteinen" eingesäumt sind. Diese transparenten Elemente sind, wie wir bald feststellen, zwar durchlässig, lenken den Ball aber unberechenbar ab, so daß das Treffen der Steine oft eine reine Glücksache ist. Über den gesamten

CASCADE

Bildschirm verteilt und aus dem Nichts auftauchend, schwirren alle möglichen Störenfriede (Gesichter, Disketten, Eierkuchen-ähnliche Gebilde etc.), die, wenn man sie abschießt, zwar Punkte bringen, aber natürlich auch die Flugbahn des Balls total verändern.

Nachdem wir die ersten Steinchen abgeräumt haben, sehen wir Fragezeichen von oben nach unten schweben. Diese haben, wenn man sie mit dem Schläger auffängt, so mancherlei Auswirkung auf das Spielgeschehen, wie man sie teilweise schon von anderen Versionen her kennt. Aber auch ein paar ganz neue Ideen hat man sich einfallen lassen. So bringen die Fragezeichen nicht nur eine Verlangsamung der Ballgeschwindigkeit, eine Laserwaffe (deren Munition allerdings begrenzt ist), den bekannten Dreierball oder den sofortigen Zutritt zum nächsten Level, sondern auch ein paar ganz und gar unangenehme Schikanen. Manche Fragezeichen haben eine vorübergehende unglaubliche Beschleunigung des Balls zur Folge, manche machen ihn für eine Weile unsichtbar; andere wieder lassen die Murmel wie verrückt in der Gegend herumtrudeln oder aktivieren einen Magneten in den Wasserflächen, zu dem sich der Ball hingezogen fühlt wie das Schwein zum Trog (woran liegt es nur, daß mir ausgerechnet dieser „schweinische" Vergleich eingefallen ist?). Wie auch immer, das Schöne an der Sache ist, daß der Spieler nie weiß, was mit dem Aufsammeln der Fragezeichen auf ihn zukommt.

Martina und ich halten uns ganz gut, wenn wir auch von unseren ursprünglich fünf Bällen schon drei verloren haben. Wir haben das erste Level geschafft und kommen nun in das nächste; hierbei können wir uns für eine von mehreren möglichen Richtungen entscheiden und so den nächsten Screen selbst auswählen. Der gesamte Zellenkomplex, in dem wir uns ja befinden, besteht aus einem Raster aus acht mal acht Feldern, die miteinander verbunden sind. Zwar müssen natürlich alle Zellen betreten werden, doch kann man die Reihenfolge variieren. Einen Überblick über die gesamte Anlage kann man sich mittels der F1-Taste verschaffen, die gleichzeitig die Pausenfunktion auslöst. Die Möglichkeit, verschiedene Wege zu wählen, und die Tatsache, daß auch das Anfangslevel nicht immer dasselbe ist (wir haben beobachtet, daß der Zufallsgenerator aus vier verschiedenen Screens einen für das Startlevel aussucht), sorgt dafür, daß TRAZ auch nach einiger Spieldauer nicht langweilig wird.

Eine weitere Option schließlich rundet das Spiel zu einem in jeder Beziehung gelungenen Game ab, an dem zumindest die *Breakout*-Freunde ihre wahre Freude haben werden. Man kann nämlich **gemeinsam gegeneinander** antreten. Am Ende eines jeden Spiels wird nicht die Gesamtpunktzahl angezeigt, sondern auch die Einzelwertung. Man sieht, wieviel Punkte Blau und wieviel Rot geholt haben. Hierzu hat sich CASCADE etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Der Ball nimmt nämlich jeweils die Farbe des Schlägers an, von dem er gerade wegfliegt, und so werden die durch den gerade ausgeführten Schlag erzielten Punkte der entsprechenden Farbe gutgeschrieben. Eine tolle Idee!

Schauen wir uns zum Schluß noch kurz das Construction Kit an. Man hat hier die Möglichkeit, eigene Screens zu kreieren, wobei der Fantasie (fast) keine Grenzen gesetzt sind. Alle Elemente, die in dem vorgegebenen Spiel eingesetzt worden sind, können auch hier verwandt werden. Die Bedienung (Joystick-gesteuert) über Menüs ist zwar nicht ganz einfach, stellt jedoch nach etwas Übung kein Problem mehr dar. Wichtig ist, daß man die selbstentworfenen Screens nicht abspeichert, ohne ihnen einen Platz in dem Zellenkomplex zuzuweisen. Ansonsten ist die Handhabung recht einfach, und die tollsten Screens sind im Nu geschaffen.

Es wird Zeit für die Bewertung.

Über den Spielablauf muß ich wohl nichts mehr sagen - der könnte besser kaum sein. Der Sound geht ebenfalls voll in Ordnung: Die Titelmelodie, die mich allerdings etwas an *Krakout* erinnert, ist flott und geht gut ab. Die Soundeffekte während des Spielgeschehens sind gut gemacht und klingen teilweise fast ein wenig „Amiga-mäßig". Kleine Abstriche muß man bei der Grafik machen, was vor allem für die manchmal etwas mißglückte Farbwahl gilt. Steine in kräftigem Rot vor einem hellroten, noch dazu scrollenden Hintergrund sind nun mal nicht besonders gut zu erkennen. Diesem Punkt hätte man vielleicht etwas mehr Beachtung schenken sollen. Aber dies ist auch wirklich das einzige, was ich an TRAZ zu bemängeln habe. Alles andere ist rundum gelungen. Ich kann es nur noch einmal sagen: TRAZ ist eine weitere *Breakout*-Variante - aber eine, wie Ihr sie noch nicht gesehen habt!

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**12**
Preis/Leistung	**10**

ASM HIT

Martina hat es sich nicht nehmen lassen, auch ein paar Worte zu TRAZ zu sagen:

Gleich zu Anfang: Der Bewertung von Bernd schließe ich mich in allen Teilen an. Endlich hat es jemand geschafft, wirklich gute Ideen in einem völlig neuen Breakout-Spiel umzusetzen. Und was da so los ist, wenn man gemeinsam spielt, kann sich jeder ja vorstellen. Vielleicht sollte ich noch erwähnen, daß Bernd, während ich diesen Text schreibe, gerade vorm C-64 sitzt - natürlich mit TRAZ auf dem Bildschirm. Zu schade, daß Ihr die Kommentare nicht hören könnt, denn natürlich wird das ganze noch viel kniffliger, wenn man nicht nur zwei, sondern sogar vier Schläger im Auge haben muß. Auch allein gespielt, begeistert TRAZ und sorgt für die Artikulierung der verschiedensten Schreckensschreie auch bei sonst eher ruhigen Zeitgenossen. Fazit: Ein Breakout mit völlig neuem Gesicht, das nicht nur eingefleischte Breakout-Fans begeistert, sondern auch Leute, die eigentlich lieber was anderes spielen. Die Anschaffung lohnt sich auf alle Fälle!

Wie Phönix aus der Asche ...

Programm: Firefly, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM (C-64 Kass.), ca. 42 DM (C-64 Disk.), ca. 27 DM (Spec. Kass.), ca. 48 DM (Spec. Disk.), **Hersteller:** Special FX by Ocean, **Muster von:** Ocean, Manchester, England.

Hm, was soll man eigentlich erwarten, wenn so eine renommierte Softwarefirma wie **OCEAN**, die immer für hochkarätige Software gut ist, zusätzlich noch ein neues Label mit dem Titel **SPECIAL FX** auf dem Markt einführt, um besonders einfallsreiche und originelle Spielkonzepte mit höchstmöglichem programmiertechnischem Standard zu vermarkten? Das erste Produkt dieser Reihe heißt jedenfalls **FIREFLY**, und die Story klingt eher wie normaler Action-Eintopf als nach einem innovativen Spielkonzept: Das Sternenschiff Firefly kehrt nach jahrzehntelanger Abwesenheit von einer interstellaren Mission zurück und muß feststellen, daß die Menschheit von einer Roboterkultur ausgerottet wurde. Das gesamte Sonnensystem ist nun mit einem Kolonialnetz der Maschinenwesen verbunden. Die einzige Möglichkeit für die Firefly, das Sonnensystem zu befreien, liegt darin, die einzelnen Regionen dieses Musters zu zerstören. Im Game selbst sieht das dann so aus, daß man zu Beginn auf ein Gittermuster schaut, wobei die Regionen, die die Firefly schon in ihrem Besitz hat, grau eingefärbt sind. Ganz rechts in diesem Gitter liegt die Hauptenergiezentrale der Aliens, die man nur schrittweise, also mit der Eroberung einzelner Regionen, erreichen kann. Ähnlich wie beim Schachspiel kann man nämlich nun das Symbol der Firefly jeweils auf den grauen Feldern oder auf das nächste feindliche Feld plazieren. Tut man Letzteres, so wird die Firefly in die enstprechende Region versetzt. Einige andere Felder (blau) bieten zudem die Möglichkeit, die entsprechende Region quasi in einem Glücksspiel schnell und schmerzlos zu erobern. Dabei erhält man eine senkrechte Reihe von nach oben und unten gerichteten Daumen, die zufällig aufblinken. Erwischt man nach dem Druck auf den Feuerknopf einen aufrechten Daumen, geht die entsprechende Region an den Spieler, wenn nicht, dann wird die Form und Lage aller wichtigen Felder neu ausgelost. Dabei kann es wiederum vorkommen, daß dem Spieler der Weg zur Hauptenergiezentrale durch die „Deadzones" erschwert wird, denn diese toten Zonen können nicht besetzt sondern nur umgangen werden.

So, hat sich der Spieler nun definitiv für eine Region entschieden, wird er in ein kleines Minilabyrinth mit vielen bösen, bösen Aliens versetzt. In diesem Labyrinth gibt es vier Energiestationen, die andauernd Energieeinheiten absondern. Sammelt man vier Einheiten auf und fährt dann unter die Station, erscheinen wieder zwei der römischen Sieg- und Niederlagedaumen, wobei die aufrechtstehende Anhalterextremität mit dem Firebutton angwählt werden muß, um die Energiestation zu zerstören. Diese Auswahl wird von mal zu mal schwieriger und erfordert bei der vierten und letzten Station einiges an Reflexen und Glück. Um das Umherfahren im Minilabyrinth (also der Region) zu vereinfachen, gibt es in der unteren Bildmitte eine kleine Karte, auf der die Stationen und Teleporterplätze eingezeichnet sind. Den Teleporterplätzen kommt insbesondere dann besondere Bedeutung zu, wenn einzelne E.stationen durch die Labyrinthmauern, die übrigens ganz nett gestylt sind, eingekerkert sind. Fährt man unter den Teleporter, so gibt's schon wieder ein Spiel im Spiel: In einem Kreis mit abwechselnd roten und grünen Punkten fährt ein blinkender Punkt herum. Dieser muß nun dreimal (mit jeweils steigender Geschwindigkeit) auf einem grünen Punkt zum Halten gebracht werden, dann erst erfolgt die Teleportation.

Schick, nicht? Außerdem besitzt unser Schiffchen natürlich noch einen kleinen Bumerang-Laser, mit dem die verschiedenen Aliens um die Ecke gebracht werden können. Ich nenne das Ding deshalb so, weil die Laserschüsse um das Schiff herumfliegen und nach dem Abschuß wieder zurückkehren. Dies kann teilweise etwas verwirren, beeinträchtigt den Spielfluß aber nicht weiter. Die letzten beiden Punkte des Gameplays sind dann wieder alte Bekannte: Eine Schadens- und Treibstoffanzeige. Beide können zuweilen durch das Abschießen mancher Aliens und Aufsammeln deren Überreste aufgefüllt werden.

Man sieht also, daß die Ocean-Jungs versucht haben, aus einer Vielzahl von alten und/oder simplen Spielchen und Spielideen ein neues Game zusammenzubasteln. Quasi wie Phönix aus der Asche sollen kleine Geschicklichkeitsspielchen und ein paar Baller-Essenzen einem neuen Spielkonzept zum Ruhm verhelfen. Zweifellos ist diese Mischung gut umgesetzt worden und paßt gut in das übergeordnete Spielkonzept. Das gesamte Gamestyling stammt zudem vom *Hysteria*-Programmierer **Tony Pomfret** und ist diesem Programm von der grafischen Qualität und Anordung her recht ähnlich. Dementsprechend zufriedenstellend waren dann auch die Scrollingeffekte und die Animation der Sprites. Tolle Effekte treten zwar nicht auf, aber technisch steht das Programm auf einem hohen Niveau, bei dem nichts auszusetzen ist. Nur der Sound fällt ein bißchen aus dem Rahmen, denn die FX sind ein bissel langweilig, und von den beiden Melodien gefiel mir nur der Highscore-Sound so richtig gut.

Nach anfänglich hoher Motivation fiel mir im Laufe des Tests doch auf, daß gewisse Ermüdungserscheinungen nach einiger Zeit nicht von der Hand zu weisen sind. Die ganzen kleinen Spielchen und das Schachbrettsystem sind zwar am Anfang ganz nett, aber mit der Zeit fällt doch auf, daß FIREFLY ziemlich statisch immer in denselben Bahnen verläuft, nämlich der Ballerei in den einzelnen Regionen, die den Hauptteil des Programms ausmachen.

FIREFLY ist zwar somit ein gutes Programm, das auch gut zum hohen Standard von OCEAN paßt, aber tolle neue Ideen beinhaltet es nun wirklich nicht. Sollten die weiteren Games der SPECIAL FX-Reihe ähnlich aufgebauschte Spielthemen haben, so sollte man dieses Projekt lieber aufgeben, denn bedeutende Unterschiede zur normalen, guten Standard-Software sind schließlich nicht festzustellen. *philipp*

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

HOME POINTS GUEST
11 8
SETS
1 1
LIMA SPORTSWARE

VOLLEYBALL SIMULATOR

STADION AUSVERKAUFT?!

THE VOLLEYBALL SIMULATOR ist die erste sportlich ernstzunehmende Volleyballsimulation mit 12 Spielern!

Beide Mannschaften können von je einem Spieler gesteuert werden. Zusätzlich kann auch gegen den Computer angetreten werden. Alle Regeln und Abläufe des echten Spiels wurden in diesem Programm realisiert.

Doch damit sind die Möglichkeiten des Programms noch nicht erschöpft! Ihnen steht ein umfangreicher Taktikeditor zur Verfügung. So können Sie sich auch noch als Trainer versuchen: Angriffs- und Verteidigungstaktik, sowie die Plazierung können für jeden Spieler definiert werden.

Weiterhin macht der VOLLEYBALL SIMULATOR ganz einfach unheimlich viel Spaß!

Volleyball kann man jetzt auf Schneider CPC, C64, ATARI ST und AMIGA spielen.

TIME WARP

RUSHWARE

Rainbow Arts

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

RAINBOW ARTS GmbH
☎ 0 52 41 - 1 68 88 / 2 66 88

Straßenkämpfe

Programm: Roadwars, **System:** Atari ST, Amiga (getestet), C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Melbourne House, England, **Muster von:** 2

MELBOURNE HOUSE hat sich ja mit dem neuen Logo und dem neuen Wahlspruch „Setting new standards in computer software" einiges vorgenommen. Das bisherige Ergebnis dieser Firmenumstellung sind schnelle, grafisch hervorragende Actiongames wie *Xenon* u.a. gewesen. Auch das neueste Game für die großen 16-Bitter (sowie den Spectrum und C-64), **ROADWARS**, liegt voll auf dieser Linie und verspricht viel Ballerei.

Zur Story: Im weiten Weltenraum herrscht ausnahmsweise mal Friede, Freude und viel Eierkuchen. In einem abgelegenen Teil der Galaxis ist aber noch ein Relikt aus kriegerischen Zeiten übriggeblieben, nämlich der völlig verwüstete Planet Armageddon. Die Bewohner dieses Transnuklear-Planeten flüchteten sich damals auf die Monde, verbanden diese mit einmaligen, phantastisch konstruierten Space-High-Ways und leben seitdem von dem schwunghaften Grusel-Atomtourismus. Aber, wie heißt es so schön: „Nobody is perfect"; und so beginnen die Computer, die die gesamte Kontrolle über das Straßennetz haben, eines Tages zu spinnen. Die Magnetfelder, die die Straßen zusammenhalten, fangen plötzlich an, tödliche Strahlen auszusenden; Killersatelliten tauchen auf, und die verschiedensten Roboter lassen auf den Straßen einen tödlichen Punk abgehen. Dreimal dürft Ihr raten, wer die ehrenvolle Aufgabe bekommt, mit einem kugelförmigen Spezialgefährt inklusive aufklappbarem Geschütz die Straßen wieder zu säubern. Na klar, der Spieler natürlich!

Okay, widmen wir uns also nun den Feinheiten des Games. Der Bildschirm bietet einen Blick der Straße mit darüberhängendem Planeten. Vorn auf der Straße erkennt man zwei Kugeln, die von zwei Spielern oder einem Spieler und dem Computer gesteuert werden. Links und rechts des High-Ways befinden sich die „Leitplanken", die die Kugeln auf der Straße halten, aber auch abgeschossen werden können. Vordringliches Ziel des Games ist es nun, die blauen Leitplanken abzuschießen, denn sie senden das tödliche Energiefeld aus. Um das Geschütz des Fahrzeuges aus der Kugel zu heben, muß man einfach nur Feuer drükken; zum Einfahren muß der Joystick nach hinten gezogen werden. Dies ist ziemlich wichtig, denn die Kugelhülle schützt vor den tödlichen Strahlen und noch einigen anderen Widrigkeiten. Etwas gewähnungsbedürftig ist leider die Steuerung, denn das Fahrzeug wird mit Joystick links/rechts in die entsprechende Richtung gesteuert (keine anderen Richtungen möglich!), während das Gschütz mit diagonalen Joystick-Befehlen nach hinten links und rechts gedreht werden kann. Trotzdem rafft man das Prinzip eigentlich ziemlich schnell, so daß Armkrämpfe ausbleiben dürften.

In jedem Level muß die gerade befahrene Straße von einer bestimmten Anzahl von blauen Planken gesäubert werden, dann gibt's einen Bonus, und es geht ins nächste Level. In der Mitte des High-Ways tauchen ab und zu blaue Pfeile auf, die, sofern man sie überrollt, ebenfalls ab und zu ein paar Zusatzausrüstungen freigeben (Doppelschuß, Fadenkreuz, Powerschuß, usw.). Natürlich könnt Ihr auch Euren Mitspieler von der Straße abdrängen, aber dabei sollte man vorsichtig sein, denn oft kann man die Hilfe des Partners (und auch der Computer ist ein effektiver Spielpartner!) gebrauchen. Da tauchen Kugeln am Horizont auf, die auf einen Crash aus sind, Raumschiffchen fliegen auf der Straße, die Killersatelliten beginnen nach einigen Levels mit starkem Beschuß, und ganz linke Kerle machen sich sogar von hinten ran. Im wesentlichen ist ROADWARS also ein schnelles Ballerspiel, bei dem die Jagd nach Punkten im Vordergrund steht. Schade finde ich es da, daß es keine Zeitlimits oder andere Features gibt, die das Spiel spannender machen. So kann man nämlich z.B. im ersten Level die letzte blaue Planke noch einige Zeit unberücksichtigt lassen und dafür locker jede Menge Punkte machen. Die einzige Abwechslung bieten da nur die Bonuslevels, aber die gibt's leider zeimlich selten.

Tja, bleiben noch Grafik und Sound. Der Sound ist natürlich digitalisiert, aber leider viel zu kurz und durchschnittlich, um ein längeranhaltendes Beinzucken zu erzeugen. Die paar FX im Spiel selbst machen den Helmut dann auch nicht mehr fett. Nett gemacht ist aber vor allen Dingen die Grafik und Animation der Kugeln und Geschütze. Dafür wurden digitalisierte Fotos von kleinen Modellen verwendet und dann ins Programm eingebaut. Dadurch erhält besonders die Animation sehr realistische Züge, und es macht Spaß, sein Gefährt durch die Gegend zu steuern. Anders sieht es da schon bei den anderen Sprites des Games aus. Die Killersatelliten sehen z.B. nicht nur ziemlich häßlich aus, sondern ruckeln genauso wie die Kugeln ein wenig zu heftig über den Bildschirm. Am Scrolling gibt's hingegen nicht viel zu meckern, aber die Programmierung dürfte sowieso nur mit dem perspektivischen Vorbeirauschen der Planken Probleme gemacht haben. Warum? Ganz einfach, alle andern Scroll-Effekte werden mit einem simplen Farbscrolling erreicht! ROADWARS ist zwar ein Game mit einer relativ interessanten, neuen Idee, wird aber dem nicht ganz gerecht, was sich MELBOURNE HOUSE vorgenommen hat. Das Spielprinzip beinhaltet nämlich viele alte Ballerfeatures, denen zudem die nötige Abwechslung etwas fehlt. Andererseits ist ROADWARS aber auch ein schnelles, actionreiches Spiel, das durchaus unterhalten kann. Deshalb reicht's noch für eine durchschnittliche Bewertung. *philipp*

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Schleim im Labyrinth

Programm: Scumball, **System:** C-64 (getestet), Spectrum (getestet), Schneider, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Bulldog Software, **Muster von:** Mastertronic, England.

Schleimig geht's zu beim neuesten Machwerk des Hunde-Labels **BULLDOG**, einem Töchterchen des Low-Budget-Riesen **MASTERTRONIC**. Bisher sind mir Produkte dieses Ablegers eigentlich immer aufgestoßen, aber **SCUMBALL** hat mir trotz des alten Spielkonzepts und des simplen Gameplays (oder gerade deswegen?) recht gut gefallen. Leider wurde bei der Anleitung mit jedem Wort geknausert, so daß mir zu Spielbeginn nur klar war, daß ich acht Granaten finden muß, die ich einzeln in das Loch eines schleimigen Ungeheuers bringen muß. Sind alle Granaten versammelt, gibt's einen großen Showdown mit dem Ziel, den Schleim vom Bildschirm zu pusten. Neben dieser haarsträubenden Story gibt's aber dann albekannten Action-Eintopf, nämlich ein Labyrinthspiel mit ca. 200 Räumen im besten Stil von *Wizard's Lair, Sorcery, Starquake* und unzähligen anderen. Neben den verschiedensten Gegnern, die sich alle mehr oder weniger willig abballern lassen, können noch Laser- und Powervorräte sowie

Keine einfache Aufgabe!

Programm: Task III, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 40 Mark (Disc.), **Hersteller:** Databyte, London, England, **Muster von:** Active Sales & Marketing.

Ein deutsches Programmier-Team „mußte her", um **DATABYTE'S** neuestes Weltraum-Ballerspiel, namens **TASK III**, in den Handel zu jagen. Die Jungs (Peter Hemmer, Volker Roth und Frank Endler) haben ihre Sache gut gemacht! Es ist ein furioses, ziemlich rasantes Shoot 'em up entstanden, das den Spieler auf eine harte Probe stellt. Die rasenden Geschwindigkeiten bereiteten mir anfangs noch einige Schwierigkeiten; später dann überschlugen sich die Ereignisse - die Probleme nahmen eher noch zu! Also - ich erkläre Euch nun, was mir beim Ritt durchs Universum passierte:

Sofort nach dem Start sehe ich mein Schiff auf Kollisions-Kurs mit den röhrenartigen Gebilden der feindlichen Basen gehen. Man sollte deshalb sofort den Stick kurz nach hinten reißen und sich dann an die rechte Bildseite begeben. Schon jetzt kommt das Gefühl der Geschwindigkeit voll zum Tragen. Mit scheinbar 10.000 PS geht's auf die erste Angriffswelle zu, die sich kamikazeartig auf mich stürzen. Also feuere ich und versuche gleichzeitig, die Berührung mit den Röhren zu verhindern. Auf meiner Reise zu den Feind-Stationen muß ich mich auch höllisch vor urplötzlich auftauchenden Laser-Barrieren vorsehen. Am besten, man checkt die Lage erstmal ab, fliegt nach vorn, wieder ein Stück zurück und wartet wie ein Eishockey-Spieler auf den richtigen Augenblick, um geschickt an den Gegnern (Hindernissen) vorbeizuskaten.

TASK III hat in der Tat mehr als nur „drei Aufgaben": Insgesamt 16 Level (Spielstufen) gilt es zu durchballern, um am Ende den „bösen Kaiser" (so steht's in der Anleitung) zu finden und zu töten. Bis dahin ist es aber ein langer und vor allem beschwerlicher Weg!

In jeder Spielstufe verfügt Ihr über diverse Waffensysteme. Mit dem Erreichen jeder weiteren (einfach über eine Basis fliegen; aber bloß nicht mit den „Röhren" kollidieren!) könnt Ihr Euer Arsenal auffrischen bzw. erweitern. Die „Grundausstattung": Dreifach-Geschoß vorn; Doppel-Geschoß zur Seite und ebenso ein doppeltes nach hinten. Weitere Features, die das Überleben einfacher machen, sind die Notreserve (sie hilft in brenzligen Situationen; einfach eine Taste drücken, um diese zu aktivieren), die Warp-Dimension (eine Art Zeitsprung, der die Geschwindigkeit der Eindringlinge (Feinde) stark verlangsamt) und die Smart Bombs (die niedlichen kleinen Dinger, die nach Druck der Leertaste alles vom Bildschirm verschwinden lassen, was sich Feind nennt). Jede dieser Formen der „Wiederbewaffnung" ist per Symbol gekennzeichnet. Man kann sich diese Dinger in den Basen holen (überfliegen).

Die Idee des Spiels TASK III ist zwar nicht neu; dennoch sind einige Features recht nett gestaltet (erinnern an bereits „vorhandene"); vor allem die Spielgeschwindigkeit und die ausgezeichnete Manövrierfähigkeit des eigenen Schiffes haben mich überzeugt. Die Angreifer kommen in Scharen oder Verbänden (kennen wir auch schon!), die relativ einfach abzuschießen sind. Es handelt sich bei TASK III um ein schnelles, aber leider nur durchschnittliches Spielchen, das „Stick-Wärmer" besonders gefallen wird. Da man davon ausgehen kann, daß so ziemlich jeder Zweite ein Video-Computer-Ballerfrieder ist, könnte das DATABYTE-Produkt zu einem 64er-Hit werden.

Manfred Kleimann

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**9 (schnell)**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**9**

Bonuspunkte, Zusatzleben, Erste-Hilfe-Kästen und dergleichen mehr aufgesammelt werden. Wer auf Statistiken steht, kann zusätzlich noch einen Statusreport mit allen möglichen Daten abrufen, die man im Spiel bisher erreicht hat. Der Held des Spiels, ein kleiner Roboter, ist dabei bei beiden Versionen witzig animiert und springt wunderschön durch die Gegend. Das gleiche Lob muß man der Grafik zollen, denn alle Räume sind witzig gestylt und mit viel Liebe zum Detail gemacht worden. Für ein gutes Labyrinthspiel sind dies alles wichtige Features, da ein solches Game wohl sonst keinen Spaß machen würde. Einzig und allein beim Sound schieden sich die Systeme, denn der Spectrum gibt nur ab und zu ein dumpfes Knattern von sich, der C-64 hingegen produziert einen sauberen Sound, der sich wirklich gut anhören läßt.

Was soll's, SCUMBALL rechtfertigt seinen Verkaufspreis von 10 Märkern auf jeden Fall, denn einerseits kopiert das Programm uralte Spielideen, andererseits macht es aber auch 'ne Menge Spaß. Und das ist doch wohl die Hauptsache, oder?

philipp

(C-64/Spectrum)		
Grafik	**9**	**9**
Sound	**8**	**1**
Spielablauf	**8**	**8**
Motivation	**8**	**8**
Preis/Leistung	**8**	**8**

Mit voller Kraft voraus

Programm: The Train, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Diskette), **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Es tut sich wieder was im Bereich der Action-Strategie-Spiele. **ELECTRONIC ARTS** hat das neueste Programm von **ACCOLADE** in Lizenz genommen. Es heißt schlicht und einfach **THE TRAIN** und spricht besonders die Spielergruppen an, die von sämtlichen *Arkanoid*- und Ballerspielchen die Nase (verständlicherweise) gestrichen voll haben.

Schon allein die Hintergrundstory ist gut: Wir schreiben den Monat August anno 1944 (endlich mal ein Spiel, das nicht in der Zukunft stattfindet!). Die Befreiung des besetzten Frankreich durch die Alliierten steht kurz bevor, die gesamte Herrschaft der deutschen Wehrmacht über Europa fällt langsam zusammen. Überall werden Truppen abgezogen und, wo es nur geht, wertvolle Kunstgegenstände mitgenommen. Die meisten Kunstwerke sollen per Eisenbahn nach Berlin verfrachtet werden, um sie bei den bevorstehenden Kapitulationsverhandlungen als Druckmittel zu verwenden.

Sie und andere Mitglieder der französischen Widerstandsbewegung haben den Auftrag, den schwer gepanzerten Zug im Bahnhof Metz in Ihre Gewalt zu bringen. Haben Sie diesen Überfall erfolgreich durchgeführt, muß der Zug in Richtung Westen gebracht werden, denn er führt eine kostbare Fracht mit sich: Monets, Gauguins, Renoirs, Picassos und Miros. Versuchen Sie, mit anderen Mitgliedern Kontakt zu knüpfen, um sie später zu treffen. Aber es kann eine sehr gefährliche Fahrt werden. Nicht nur die Signale und andere Gleiswarnanlagen können defekt sein; Sie müssen auch mit Angriffen aus der Luft rechnen! Aber in der Rolle des Pierre LeFeu sind Sie nicht allein: Ihr verletzter Kumpel Le Duc hilft Ihnen (er bringt ein bißchen Erfahrung als Heizer mit). Also diesmal eine gescheite Hintergrundstory! Nach dem Laden (was diesmal erfreulicherweise sehr schnell geht) ist die französische Nationalhymne zu hören. Mit dem Feuerknopf geht's weiter. Jetzt wird noch schnell die High-Score-Liste gezeigt, und dann kann's losgehen. Auf der linken Seite ist die Lokomotive zu sehen, in der Mitte die Weiche und auf der rechten Seite der Bahnhof. Weiter unten steht der Spieler mit seinem Maschinengewehr und gibt Le Duc Feuerschutz, damit er die Weiche umstellen kann. Da sich der gesamte Überfall nachts abspielt (um Mitternacht), ist natürlich auch der Bahnhof dunkel. Geht aber in einem Fenster im Bahnhofsgebäude ein Licht an, so sollte man sofort darauf zielen und schießen, denn dahinter verbirgt sich nichts anderes als ein deutscher Soldat (der aber grafikmäßig nicht als solcher erkennbar ist). Trifft man nicht, so ist es ratsam, die Space-Taste kurz zu drücken; dann nämlich versteckt sich der Spieler kurz, was allerdings wertvolle Zeit kostet.

»THE TRAIN kann man jedem getrost empfehlen, der ein exzellentes Action-Strategie-Programm sucht!«

COVER ME

Hat Le Duc die Weiche umgestellt, so befindet man sich im Führerstand der Lokomotive. Hier gibt es mehrere Aufgaben gleichzeitig zu bewältigen: Die Steuerung der Lok, das Umschalten auf die Kanonen und das Betrachten der Karten. Aber man kommt nach wenigen Versuchen doch ganz gut klar. Zunächst die Steuerung der Lok: Da gibt es den Geschwindigkeitsregler, den Ofen, die Bremse, Vor- und Rückwärtsgang, Dampfablaß und die unentbehrliche Pfeife. Um vom Fleck zu kommen, muß man die Bremse lösen und den Geschwindigkeitsregler voll aufdrehen. Na, bitte! Das Programm meldet sich mit „stand by“, und der nächste Spielabschnitt wird nachgeladen (und das, wie schon erwähnt, recht schnell).

Das nächste „Hindernis“ wird schon neun Kilometer vorher angekündigt: Eine feindliche Brücke. Langsam die Geschwindigkeit drosseln und ca. zwei Kilometer vorher in kurzen Intervallen (!) bremsen. Bremst man aus einem zu hohen Tempo, können schwerwiegende Schäden auftreten. Dieses gilt auch bei einem Beschuß (logo). Eine Brücke einzunehmen, ist schon schwieriger, dürfte aber keine größeren Probleme bereiten (aber die kommen noch früh genug). Und weiter geht's. Auf dem folgenden Streckenabschnitt sollte man schon mit Beschuß von oben rechnen. Also mit den Tasten 1-4 den Aktionsort aussuchen. Interessant wird's, wenn man einen deutschen Bahnhof eingenommen hat, denn hier können einem die feindlichen Befehle in die Hände fallen. Auch telegrafieren kann man (um zum Beispiel Reparaturen am Zug ausführen zu lassen). Interessant geht's auch beim Weichenstellen zu: Mittels der Pfeife gibt man verschiedene Signale ab. Die Weichen werden dann dementsprechend umgestellt. Wirklich toll gemacht!

Aber THE TRAIN besteht aus noch mehr Details. Öffnet man z.B. die Brennertür der Lok, um Kohle nachzuschütten, so flackert das gesamte Führerhaus; ist die Tür jedoch geschlossen, so flackert es nur an den Umrissen der Tür. Grafikmäßig ist das Spiel bei mir gut angekommen, aber die Strategie (welchen Bahnhof fahren wir nun an; welche Weiche soll umgestellt werden etc.) steht im Vordergrund. Und es ist eine sehr interessante Mischung geworden. Die Sounds kommen leider nicht so gut davon: Außer der Titelmelodie und den FX-Geräuschen gibt es nichts zu hören, aber was erwartet man schon von einer Fahrt auf einer Dampflokomotive?

THE TRAIN kann man jedem getrost empfehlen, der ein exzellentes Action-Strategie-Programm sucht. Gute Grafik und ein hoher Spielwert zeichnen dieses Programm aus. Meine Devise lautet: Schaufelt Kohle in den Brenner, oder Ihr schaufelt Euch Euer Grab!

Stefan Swiergiel

ASM HIT

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Nur ein Schatten

Programm: Black Shadow, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** CRL, England, **Muster von:** Headlines PR, England.

CRL macht Software für den Amiga! Diese Nachricht schlug bei uns wie eine Bombe ein. So war es dann auch kein Wunder, daß schon, kurz nachdem das Spiel **BLACK SHADOW** bei uns eingetroffen war, ein Test erfolgte.

Nach dem Laden sowie vor jedem neuen Spiel können einige Spielparameter verändert werden. Dazu gehört neben der Spieleranzahl (einer oder zwei) auch das Geschlecht der oder des Spielers/Spielerin. Man sieht nämlich in diesem Menü, und auch später während des Spiels, die Bilder eines Mannes oder einer Frau. Leider sind diese Bilder immer die gleichen. Wenn man schon so eine Möglichkeit einbaut, dann hätte auch für ein wenig Abwechslung gesorgt werden können. Die Grafik des Spiels, vor allem aber die Sprites, sind wirklich gut gelungen. Weniger gut hat mir dagegen das Scrolling gefallen, das hätte man besser machen können. Auch das Spieltempo ist nicht das beste. Die Sprites quälen sich über den Bildschirm. Dafür ist aber auch einiges los, so daß man etwas für die langsame Geschwindigkeit entschädigt wird. Der Sound, was soll ich dazu sagen? Er ist anwesend, das ist aber auch schon alles. Alles zusammengenommen kann man sagen: Grafik hui, Spiel pfui. Wer aber eher auf gute Grafiken als auf originelles und verzwicktes Spielgeschehen steht, der kann sich BLACK SHADOW ruhig zulegen. *O.S.*

Was ist BLACK SHADOW für ein Programm? Ganz einfach: Ein Weltraumspiel, bei dem nach Herzenslust geballert werden darf. Eine Grafiklandschaft scrollt von oben nach unten über den Bildschirm, während man (allein oder zu zweit) versucht, am Leben zu bleiben. Dies ist nämlich gar nicht so einfach, da allerlei Aliens die Gegend unsicher machen. Zusätzlich sind noch Geschütze und andere Gemeinheiten auf der Oberfläche der Landschaft vorhanden. Alle Objekte haben nur ein Ziel, nämlich den Spielern das Leben zu erschweren. Natürlich sind die Raumschiffe des (der) Spieler(s) gut bewaffnet. Nämlich mit einer normalen Kanone und Luft-Boden-Raketen, die dazu dienen, Bodenziele zu zerstören. Leider gibt's auf dem Boden nicht viel „puttzumachen", außer den gegnerischen Kanonen. Die Angreifer kommen zwar auf verschiedenen Flugbahnen daher, da diese sich aber ständig wiederholen, hat man das System schnell durchschaut.

Grafik	10
Sound	3
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Das mußte nicht sein!

Programm: Strange New World, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Softgang, Gütersloh, **Muster von:** 18.

Trauer, Leid und Tränen! Das Gütersloher Programmierteam **SOFTGANG** hat mit seinem neuesten Produkt **STRANGE NEW WORLD** voll zugeschlagen und den Versuch einer *Skramble*-Version auf den Markt gebracht. Was dabei herausgekommen ist, ist an Dürftigkeit kaum noch zu überbieten – so viel soll schon mal gesagt sein!

Na ja, *Skramble* sollte eigentlich jedermann ein Begriff sein, trotzdem nochmal eine kurze Zusammenfassung der Spielhandlung: Raumschiff fliegt schießender- und bombenwerfenderweise über von rechts nach links scrollende Landschaften und durch Tunnel, wobei es, ständig von Ufos, startenden Raketen etc. behindert, zudem noch auf zerstörerische Art seine Treibstoffvorräte auf einem möglichst hohen Niveau halten muß, um letztendlich einen Reaktor zu vernichten. Diese Idee also hat man bei SOFTGANG aufgegriffen, um sie so richtig zu verhunzen, was im großen und ganzen auch völlig gelungen ist. Die Hintergrundstory, die man sich zu dem Programm in Gütersloh hat einfallen lassen, hat einen Bart, der dreimal bis zum Mond und zurück reicht (wenn nicht sogar noch öfter). Also wirklich, Freunde, entführte Wissenschaftler waren vielleicht vor fünf Jahren aktuell ....

Über die bombastische Verpackung möchte ich nur sagen, daß sie wohl das Beste an SNW ist, was man für sein Geld bekommt. Wenn man die Spieldiskette in den Müll(chl)ucker geworfen und die Diskettenhalterungen aus der stabilen Plastikbox herausgeswiergielt hat (Halterungen, das sind die Dinger, die die Disketten festklammern und bei dem Versuch, selbige herauszunehmen, diese meist zerstören), kann man die Box hervorragend als Diskettenschmutzschutzbox für 5 1/4-Zoll-Disks benutzen. So, kommen wir zum eigentlichen Spiel! Machen wir ein Quiz! Ich gebe in jedem Satz drei Möglichkeiten vor, und die nichtzutreffenden müssen gestrichen werden: Die **Musik** im Spiel ist **a)** schlichtweg gesampelt, **b)** ohne besonderen Aufwand implementiert, **c)** in keinster Weise zum Programm passend ausgewählt worden. (Hier wären alle drei Antworten richtig; man muß also nichts streichen!) Da wir das Spiel nun alle verstanden haben, geht es jetzt richtig los: Die **Grafik** des Spiels ist **a)** mittelmäßig, **b)** ziemlich mittelmäßig, **c)** verdammt mittelmäßig. Trotz allem muß ich sagen, daß das **Scrolling a)** sanft, **b)** sauber, **c)** rukkelfrei ist. Auch die (Software)-**Sprites** flackern **a)** nicht, **b)** nicht im geringsten, **c)** kein bißchen. Trotzdem kann man das Programm **a)** vergessen, **b)** im Klo runterspülen, **c)** getrost jemandem schenken, da es einen **a)** Programmierfehler, **b)** „bug", **c)** innerlichen Knacks hat. Wenn man nämlich eine **a)** Bombe, **b)** Bommbe, **c)** Plombe wirft, **a)** verschwindet, **b)** verdünnisiert sich, **c)** entmaterialisiert sich diese kurz vor dem Boden, so daß man unter Umständen **a)** auftanken, **b)** fuelen, **c)** spritten (?) kann. Kurz gesagt, SNW ist **a)** noch nicht ganz fertig und aus Versehen veröffentlicht worden, **b)** als Scherz gedacht, **c)** eine Verdummung der Käufer. Ich persönlich würde das Programm **a)** nicht kaufen, **b)** den Hyänen zum Fraß vorwerfen, **c)** (Platz für eigene Eintragungen). So geht's ja nun **a)** nicht, **b)** echt nicht, **c)** wirklich nicht!

a)uli, b) Uli, c) Ulrich Mühl

Grafik	8
Sound	2
Spielablauf	2
Motivation	0
Preis/Leistung	3

Heiße Joysticks garantiert!

Programm: XR-35, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Anco, England, **Muster von:** 2 / 22 / 34.

Eines Morgens bekam ich eine neue Diskette für den Amiga in die Finger. Neugierig, wie ich nun einmal bin, stürzte ich sofort an den Computer und lud das Programm. Dieses trug den Namen **XR-35**. Nach einigermaßen erträglicher Ladezeit erschien dann eine Art Titelbild, in dem kräftig gescrollt wird. In Erwartung eines fetzigen Titelsounds drehte ich die Lautstärke auf. Doch es kam nur eine Schlagzeug-Sequenz. Nun gut, dachte ich mir, was soll's! Schnell den Feuerknopf gedrückt, um ins Spiel zu gelangen. Dann ging's los. Mein Raumschiff (man merkt schon: wieder ein Ballerspiel) wurde von einem großen Mutterschiff an seine Position gebracht. Während ich noch die Grafik bewunderte, sah ich plötzlich von rechts etwas Schemenhaftes auf mein Schiffchen zurasen, und ehe ich auch nur zum Reagieren kam, da hatte es mich schon „zerrissen". Sowas lasse ich natürlich nicht auf mir sitzen! Also, schnell ein neuer Versuch. Doch auch dieser, wie auch die nächsten zehn, führte zu keinem brauchbaren Ergebnis. So allmählich bekam ich dann die Sache aber in den Griff, so daß ich schließlich doch noch dazu kam, einen einigermaßen ausführlichen Testbericht zu verfassen.

Dies zunächst zur Einleitung. Wie man daran unschwer erkennen kann, handelt es sich bei XR-35 um ein Ballerspiel, bei dem einiger Wert auf Geschwindigkeit gelegt wurde. Aber auch die Grafik und die Animation sind wirklich gut gelungen. Zu Beginn wird das eigene Schiff von einem Mutterschiff an die linke Seite des Bildschirms gebracht. Selbst dies ist schon sehenswert. Dann setzt sich das Mutterschiff ab und läßt den Spieler allein zurück. Hierbei ist schon zum ersten Mal Vorsicht geboten! Bewegt man sich nämlich gleich nach rechts, dann knallt man, da man selbst schneller ist, voll in das Mutterschiff hinein. Dies bedeutet dann das Ende des ersten Lebens. Kaum ist man allein, da tauchen auch schon die ersten Gegner wild um sich feuernd auf. Das tun die so schnell, daß man schon höllisch aufpassen muß. Es gibt aber einen einfachen Trick, wie man die ersten drei Angriffswellen unbeschadet übersteht. An bestimmten Bildschirmpositionen kann man sich, ebenfalls zu bestimmten Zeiten, gefahrlos aufhalten. Die Feuergeschwindigkeit, die die ersten drei Wellen vorlegen, ist wirklich beeindruckend, jedenfalls solange man nicht getroffen wird. Das Beste ist, man fliegt leicht unterhalb der Bildschirmmitte und hält den Feuerknopf dauernd gedrückt. Gegner, die nicht getroffen werden, verschwinden entweder links oder rechts am Bildschirmrand. Achtung: Verschwindet in der ersten Welle ein Gegner rechts, dann kommt er kurz darauf wieder zurück! Und zwar mit einer Geschwindigkeit, die einem kaum Zeit zum Reagieren läßt. In den Wellen zwei und drei kommen die Angreifer auf den Spieler zu, wenden (klasse animiert!) und rasen zurück. Hier kann man einfach ganz links, leicht unterhalb der Mitte, stehenbleiben. Wird man aber zum Ausweichen gezwungen, so muß man aufpassen, daß man nicht die obere oder die untere Plattform berührt.

Ach so, beinahe vergessen: Das Scrolling von XR-35 ist wirklich allererste Sahne! Was sich da alles bewegt, einfach erstaunlich. Großes Lob an den Programmierer: So muß Scrolling aussehen. Da wäre zuerst der Sternenhintergrund. Dieser scrollt in drei Ebenen. Darüber schiebt sich die mittlere Plattform, die man überfliegt. Oben und unten gibt es schließlich noch zwei kleinere Plattformen. Eine Berührung damit, und ein Leben ist verloren (knallt schön). Dies alles bewegt sich natürlich mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten, so daß allein schon die Hintergrundgrafik das Auge erfreut. Nach einiger Zeit hat man dann endlich die ersten drei Wellen überstanden (oder auch nicht), und die nächsten folgen auf den Fuß. Hier errinnert einiges an den Knüller *Sidewize*. Das Aussehen der Gegner, deren Flugbewegungen - alles fast gleich. Natürlich mit der erheblich besseren Auflösung des Amiga. Wer hier durchkommen will, der muß schnell reagieren können. Nicht nur, daß die Gegner sich selbst schon sehr schnell bewegen, ihre Schüsse kommen völlig überraschend und noch um vieles schneller. Ich habe zwar nichts gegen schnelle Action-Spiele, im Gegenteil, aber bei XR-35 wäre weniger wirklich mehr gewesen.

So, nun will ich aber zum Schluß kommen: Grafik und Animation können wirklich überzeugen. Das Spieltempo ist sehr hoch (schon fast zu hoch), und langweilig wird dieses Spiel bestimmt nicht so schnell. Der Sound geht in Ordnung, doch hier hätte noch einiges getan werden können. Leider gibt es auch etwas Negatives zu berichten: Die Hintergrundgrafiken lassen in der Qualität allmählich nach, je höhere Level man erreicht. Doch bis man soweit kommt, das dauert schon ein Weilchen. Mir hat's jedenfalls gefallen, obwohl es schon zahlreiche Schießspiele für den Amiga gibt. Drum schließen wir mit einem Spruch: Wer gerne durch das Weltall tobt, von dem wird's Spielchen sehr gelobt. In diesem Sinne!

Ottfried Schmidt

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Accolade™

Das ist

HardBall

„...eine absolut unglaubliche Sportsimulation"
„...setzt neue Maßstäbe in Spielqualität, Umfang und Animation" (ZZAP 64)

„Spielbarkeit, optische Aufmachung, Vielseitigkeit, und außergewöhnlich realistische Darstellung – man wird über diese Sport-Simulation noch viel reden" (ATARI ST USER)

...UND JETZT KOMMT:

4TH & INCHES

„4th And Inches bringt Euch die ganze Action eines richtigen Football-Spiels: bombige Weitschüsse, Sturmangriffe, Abwehr an der Torlinie. Graphik und Animation werden Euch glauben lassen Ihr seid live dabei!

„Es ist schwer vorstellbar, daß es für einen Football-Fan zuhause etwas aufregenderes gibt, selbst wenn es sich um den Saisonhöhepunkt handelt...den **Superbowl**"

„Um bei 4th And Inches zu gewinnen braucht man nicht nur die Tricks eines Spitzen-Quarterback aus der obersten Liga, sondern auch das taktische Genie eines mit allen Wassern gewaschenen Top-Trainers!"

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

U.S. GOLD

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Strategie · Taktik · Action

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution: Österreich, Karasoft
Schweiz, Thali AG

Zwei Disketten, wenig Spiel

Grafik:	**10**
Sound:	**5**
Motivation:	**4**
Spielablauf:	**5**
Preis/Leistung:	**5**

Programm: Emetic Skimmer, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 35 DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** [22].

EMETIC SKIMMER, lange angekündigt, ist nun endlich da! Erschienen ist dieses Spiel in der **Gold Edition** von **KINGSOFT**. Geliefert bekommt man zwei Disketten und eine sechsseitige Novelle, die leider in englischer Sprache abgefaßt wurde. Die Dokumentation, die man mitgeliefert bekommt, ist wirklich vorbildlich. Ausführlich führt sie in das Spielgeschehen ein. Dieses Beispiel sollte wirklich Schule machen!

Soviel zum Drumherum des Spiels. Die Story: Im Jahre 5354 wurde der erste Computer mit künstlicher Intelligenz fertiggestellt. Dieser flippt natürlich dann auch prompt aus und stellt nun eine Bedrohung für das gesamte Sonnensystem dar. Gebaut wurde der Computer auf dem Planeten Pluto, wo man auch eine sehr umfassende Verteidigungseinrichtung erstellte. Mit dem Emetic Skimmer, einem Spezialfahrzeug, muß man nun die Verteidigungsanlagen durchbrechen, um den Computer zu zerstören.

So weit, so gut. Bis hierhin könnte man noch an ein gutes Spiel glauben, doch hat man, nach einer endlos langen Ladezeit, dann erstmal das Porgramm vor Augen, dann verliert man den Glauben an die Software. Da bekommt man echt Lachkrämpfe. Und das nicht, weil etwa die Handlung so lustig wäre. Schön wär's! Die Lachkrämpfe kommen durch das Programm als solches zustande. Da fliegt man also mit seinem Skimmer durch die Gegend, wobei man sich in acht Richtungen bewegen kann, und soll die Kanonen der Verteidigungsbasen abschießen. Das Scrolling ist ja noch gut, und auch die Grafik kann sich sehen lassen, aber wenn man sich mit seinem Schiffchen bewegt und der Bildschirm scrollt, dann bewegt sich der Schuß mit!

Um dem Spieler das Leben zu erschweren, fliegen noch einige Gegner herum, von denen es zwei Sorten gibt: Die einen fliegen stur ihren Kurs, während die anderen den Spieler verfolgen. Dies wird mit einem Warnton angezeigt. Um die Basen herum gibt es Schutzwälle, die zuerst zerschossen werden müssen, um an die Kanonen, die ebenfalls schießen, heranzukommen. Hier zeigt sich dann auch gleich die größte Schwäche des Programms: Die Kollisionsabfrage. Es kann durchaus vorkommen, daß ein Schuß durch eine der Mauern hindurchfliegt. Welch Wunder der Programmierkunst! Tja, hat man dann alle Kanonen einer Basis abgeschossen, dann fliegt die in die Luft. Toller Effekt! Es kriselt ein wenig, dann knallt's, und das war's dann! Das hebt ja so ungemein die Motivation! (Mann, ist mir schlecht!)

Irgendwann hat man es dann endlich geschafft (oder die Schnautze voll!), worauf man dann in den nächsten Level gelangt. Aber bis auf die Grafik ändert sich hier nichts. Das einzig Positive an diesem Spiel ist immer noch die Grafik, die auch in den höheren Leveln nicht nachläßt. Mit dem Sound ist das auch so eine Sache. Zwar gibt es eine digitalisierte Titelmelodie, aber digitalisieren kann so ziemlich jeder, das haut niemanden mehr vom Hocker. Im Spiel gibt's dann die üblichen Ballergräusche, die keiner Erwähnung bedürfen. Irgendwie fühlt man sich bis ins Jahr 1983 zurückversetzt, wenn man die Qualität der bisherigen Programme für den Amiga bedenkt. KINGSOFT hatte schon Programme, die durchaus begeistern konnten - denken wir nur einmal an *Pinball Wizard!* EMETIC SKIMMER ist für mich jedenfalls ein Flop. Zwar ein Flop mit guter Grafik, aber die Grafik allein macht's eben auch nicht. Deshalb mein Tip an alle Amiga-Fans: Ganz schnell vergessen! *Ottfried Schmidt*

Licht & Schatten

Programm: Ball Raider, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Diamond/Robtek, **Muster von:** [2] / [34].

Oje, schon wieder BREAKOUT! Wo soll das noch hinführen? **BALL RAIDER** kommt von DIAMOND/ROBTEK aus England zu uns, und es wär' mir lieb, wenn es gleich wieder abreisen würde. Aber zum Spiel: Die Anleitung schreibt das Jahr 2488. Ball Raider ist die größte Herausforderung an die Guild of Warriors (siehe (oder besser nicht) Anleitungstext, sogar in drei Sprachen). Wenn man es schafft, alle Spielstufen zu meistern, so wird man in die Gilde aufgenommen. Erstaunlich, wie man in vier läpperigen Zeilen Text Unlogik erzeugen kann! Wenn man alle Levels geschafft hat, so wird man aufgenommen – und dann stellt das Spiel noch eine Herausforderung dar? Man hat doch alles geschafft! Naja, mir soll's egal sein. Was am Spiel gleich beim Laden auffällt, ist die extrem gute Grafik. Sämtliche Hintergrundgrafiken haben Science Fiction/Fantasy-Motive und sind (vermute ich) digitalisiert und ordentlich überarbeitet. Hier wird mal gezeigt, was man im Low-Res-Modus mit 32 Farben aus dem Amiga an Grafik herausholen kann. Jede Grafik für sich ist sehenswert. Leider sind es insgesamt nur acht oder neun Stück. Das Ziel des Spiels ist es somit also, alle Grafiken nacheinander durch das Abräumen einiger Steinchen mit einem billig gestalteten Schläger nachzuladen. So und nicht anders muß es heißen. Das Spiel an sich ist nämlich billig, billiger, am billigsten. Einen vom Gameplay her so miesen Breakout-Verschnitt hat man mir lange nicht vorgesetzt. Machen wir's kurz: Der Grafiker verdient 'nen Orden, der Programmierer einen Freiflug zum Mond – ohne Rückflug, versteht sich. Ach ja, der Sound. Jaja, der Sound. *Uli*

Grafik	**11**
Sound	**2**
Spielablauf	**4**
Motivation (Grafiken)	**3**
Preis/Leistung	**4**

„No Budget" – Public Domain News

PD-Software auf dem Amiga:

Da kann man aus den Vollen schöpfen!

Nachdem wir ja in der letzten Ausgabe eine kleine Pause mit Public Domain eingelegt hatten, gibt's jetzt wieder guten Stuff, diesmal für den Amiga. Wenn die „schmale-Geldbeutel-Ecke" gute Resonanz hat, werden wir in Zukunft dann einzelne Programme in „gewöhnlicher" ASM-Test-Form vorstellen, denn wenn man ganze Verkaufspaletten vorstellt, kann man natürlich nicht jedes Programm so genau unter die Lupe nehmen. Inzwischen sind auch einige „Einzeldisketten" bei uns angekommen, die wir in den nächsten Ausgaben vorstellen wollen. Jetzt geht's aber erstmal zu einem der wohl größten Angebote von Amiga-PD.

Ray-Tracing-Bilder zeigen, was Amiga alles kann (Taifun 5 und 33)

Disk 32: Kahnankas-Demo

Diesmal möchte ich das Angebot von STEFAN OSSOWSKI, PD-VERSAND, VERONIKASTR. 33, 4300 ESSEN 1, TEL.: 0201/788778 vorstellen. Auch dieses Angebot wird ständig erweitert, was bei der bisherigen Menge von bereits veröffentlichten PD-Disketten bald zu einer regelrechten PD-Schwemme bei Ossowski führen müßte.
Bei einem Angebot von knapp 600 verschiedenen Disks kann man wohl nicht meckern. Allein 140 Fish-Disks, 40 Taifun-, 40 Slide-Shows, 60 Panorama-Disks und in ähnlicher Größenordnung liegende Serien wie Faug, Auge 4000, Software-Demos, Amicus, Amuse, TBAG, Chiron und sonstige, bieten dem interessierten Programmierer eine genauso große Auswahl wie z.B. dem Spiele-Freak, der ein paar Games günstig erwerben möchte.

Am interessantesten erscheint die Taifun-Serie, eine Auslese der besten PD-Soft auf dem Amiga. Diese Disketten sind von Stefan Ossowski zusammengestellt und bieten, so das Info, nur absolute Top-Programme aus dem PD-Bereich. Im folgenden will ich Ihnen mal aufzählen, was sich hinter den 40 Taifun-Disketten verbirgt, die mir vorlagen: Spiele wie z.B. Cosmoroids, Flipper, Missile, Yachtc (Yatzee), Hack, Larn, 3D-Breakout, Backgammon, Monopoly, Othello, 4 Gewinnt, Risti Novella und und und. Natürlich ist auch was für die Demo-Leute dabei: diverse Ray-Tracing-Bilder wechseln ab mit Sound-Demos, Graphic-Demos und animierten Bildern, die das Amiga-Herz höher schlagen lassen. Schließlich gibt's auch Utilities erster Klasse für alle, die mit Spielchen und Demos nicht so viel am Hut haben. Z.B. werden die Programmiersprachen MVP-Forth, Assembler, XLisp und Modula-2 geboten, auch eine Logo-Umsetzung ist dabei und ein Linker für Lattice C. Außerdem, neben verschiedenen „Späßen", gibt's

Eine Slideshow mit Ray-Tracing-Bildern kann auf Disk 33 bewundert werden.

Animierte Grafik zeigt das Robo-Demo auf Taifun 10

Grafik-Fans sollten sich unbedingt die Bilder-Diskette, Taifun 15 besorgen. 10 Super-Grafiken werden geboten, darunter „Legeden" (oben), „Max Headroom", „Alien Park" und „Vampire" (unten).

ein CAD-Programm, Midi- und Digitizer-Software, ein Ray-Tracing-Constuction-Set, Amiga-Monitor, diverse Mandelbrot-Programme, einen C-Compiler, Funktionsgraphen-Programme, File- und Adress-Manager, Icon-Programme, diverse Editoren, Fractal-Generator, Ram-Disk, CPM-Emulator, Diskettenverwaltungsprogramme und DFÜ-Utlities. Na, wenn das nichts ist!
Was die Programmierer unter den Lesern vielleicht besonders interessieren wird, ist, daß auf den meisten Disketten die Source-Codes mitgeliefert werden. Zum Teil können die Codes auch bei Bedarf angefordert werden.

Wer von den „schottischen Küstenimpressionen" begeistert ist, kann mit dem Fructal Generator ja gleich selbst loslegen.

Was am Amiga gefällt, sind natürlich seine Grafik-Möglichkeiten. Kein Wunder also, daß verschiedene Ray-Tracing-Grafiken und Slideshows einen breiten Raum in der PD-Soft einnehmen. Die Diskette 22 der Taifun-Serie bietet eine Polit-Show, über die man wohl kein weiteres Wort verlieren muß. Der untenstehende Strip gibt einen Einblick in die Karrikatur-Serie.
Besonders interessant sind die errechneten Bilder mit einer oder zwei Lichtquellen. Die Oberfläche der Kugeln wirkt so echt, daß man denken könnte, man brauche nur in den Amiga hineinzugreifen, um eine der Kugeln zu erhaschen. Natürlich fehlt auf den Disketten das berühmte Jongleur-Demo nicht, aber auch das Kahnankas-Demo mit den fünf beweglichen Stahlkugeln verfehlt seine Wirkung nicht. Ein jeder wird mit Sicherheit schon mal in Physik den Impuls anhand dieses Modells ausgerechnet haben. Animierte Bilder und ausgefeilte Grafiken haben sowieso ihren besonderen Reiz. Was man mit Fractals alles anfangen kann, wird eindrucksvoll auf der Auge 10-Diskette gezeigt, die zugleich auch Nr. 25 der Taifun-Serie ist. Die schottischen Küsten-Impressionen können auch auf Taifun 7 betrachtet werden. Es bleibt zwar auch bei diesen 40 Taifun-Disketten nicht aus, daß manches doppelt vorhanden ist, doch handelt es sich bei den Doubletten meist um kleinere Demos. In Sachen Grafik wären da noch die verschiedensten Linien- und Moiré-Demos zu nennen, die sicherlich auch bei „Nicht-Programmierern" Anklang finden.

Von den Bildern nun ein kurzer Blick auf die verschiedenen Spiele. Erwähnenswert sind neben MONOPOLY (ABasiC) auch YACHTC und RISTI NOVELLA. Hinter letzterem verbirgt sich eine Art „5 Gewinnt!". Hier kann man beruhigt gegen den Computer antreten. Der stellt sich nämlich gar nicht so dumm an. Sie dürften wirklich einiges zu tun haben, wenn Sie das in lauter kleine Felder unterteilte Rechteck mit fünf Steinen in einer Linie belegen wollen, bevor der Computer dies tut. Der Blechkumpel fängt übrigens immer an, was die Sache für Sie noch etwas kompliziert. Das Spiel YACHTC ist ein Würfelspiel, das hierzulande unter dem Namen YATZEE bekannt ist. Dieses Game, bei dem bestimmte Punktzahlen mit bestimmten Würfelkombination (maximal 3 Würfe) erreicht werden müssen, hat uns nicht nur in der Schulzeit begeistert. Die Grafik ist zwar, ebenso wie bei Risti Novella, nicht besonders gut, dies tut jedoch in keinem Fall dem Spielspaß Abbruch (obwohl ich zugeben muß, daß Yatzee „in natura" einfach mehr Spaß macht als auf der Mattscheibe). Für Breakout-Fans bietet die Diskette 10 ein ungewöhnliches Spielchen dieses Genres, nämlich ein 3-D–Breakout, das zwar keine besonderen Features aufweist, aber mit Rot-Blau-Brille eine ganz neue Breakout-Dimension eröffnet. Ein bißchen perfektioniert, mit ein paar Features angereichert, und schon wäre das Ganze ein Hit. Das Game COSMOROIDS gibt es nun ja für jeden Computer. Das Thema: Kleines Raumschiff schießt Meteoriten zu Klump. Besonders gut ist auch MISSILE, das dem bekannten CITY DEFENSE sehr stark ähnelt. Man kann jedenfalls auf das „Profi-Programm" getrost verzichten, wenn man diese PD-Version besitzt. Die Grafik ist zwar nicht so gut wie bei City Defense, der Sound kann sich allerdings hören lassen, und die Raketen, die vom Himmel herunterkommen, tun dies bereits zu Beginn in hoher Geschwindigkeit und Reihenfolge. Den „Spiele-Teil" abschließend, möchte ich noch LARN, den Nachfolger von HACK, erwähnen. Für alle, die Hack noch nicht kennen: Es handelt sich dabei um ein Labyrinth-Adventure, bei dem die Räume erst nach und nach sichtbar werden. Die Spielfigur wird mit der Maus gesteuert, indem man eine Richtung angibt, in die sich die Figur bewegen soll. LARN bietet nun auch noch mehr Text-Infos, aus denen man im Auswahlverfahren eine bestimmte Aktion veranlassen kann. Wem HACK gefallen hat, der sollte sich auch mal an LARN versuchen.
Den Anwender erwarten natürlich auch einige nützliche Utilities, wobei DFÜ und Programmiersprachen im Vordergrund stehen. Für die verschiedensten Diskoperationen stehen PD-Programme zur Verfügung, wie z.B. ein „File-Retter" oder ein Diskettenverwaltungsprogramm. Ich habe mir die DFÜ-Disk etwas näher angesehen. Auf ihr befinden sich mehrere Kommunikationsprogramme, von denen besonders die Version 1.2x des COMMUNICATORs sowie das HANDSHAKE-Programm sehr komfortabel sind. Bei letzterem kann man alle üblichen Parameter einstellen. HANDSHAKE kann außerdem verschiedene Terminals emulieren (VT 102, VT 52), bietet 80 oder 132 Zeichen pro Zeile und einschaltbares Interlace. Letzteres bietet auch der 1.2 Communicator. Diese Funktion ist allerdings nicht gerade empfehlenswert, da das Flackern doch sehr stark stört. Bei beiden Programmen können Telefonverzeichnisse eingeladen werden, die entsprechenden Übertragungsraten eingestellt und verschiedene Baudraten angewählt werden (300, 1200, 2400, 4000, 9600 sowie einige Zwischenraten bei einzelnen Programmen (600, 19200)). Bei beiden Programmen kann mit Protokoll XModem gearbeitet werden. Funktionen wie Text-Tastenbelegung und mehrere Windows runden das Ganze ab, so

Beispiele für Moiré- und Liniengrafik-Demos.

Nochmal Ray-Tracing: „Moon" von Diskette Taifun Nr. 5

Viel Spaß auf 40 Taifun-Disketten: Cosmoroids (links), (rechts von oben nach unten) Yachtc, Missile, Larn und 3-D-Breakout. Oft gleichen PD-Spiele einzelnen „Profi-Programmen", und manchmal eröffnen sie ganz neue Perspektiven (3-D-Breakout).

daß man als Fazit sagen kann: Jeder DFÜ-Freak ist mit dieser Diskette gut bedient. Auch das Rotate-Programme und PERFECT SOUND dürften auf Interesse stoßen, und Bastler freuen sich über eine Anleitung zum Bau eines Sounddigitizers mit passender Software und den entsprechenden Quellen auf der Digi-Diskette (Nr. 19).

Bleibt zum Schluß noch übrig, kurz die verschiedenen „Späße" zu erwähnen, die sich auf den Disketten verstreut bzw. gebündelt auf Auge 10 (Taifun 25) und auf Taifun 30 befinden. Da wäre z.B. „Schmelzen" (melt) zu nennen, wo das Directory samt Windows über den Bildschirm „fließt", als würde es geschmolzen. Ein anderes, mit Vorsicht zu genießendes Beispiel ist „Ping". Hier wird dem Mauszeiger das Verhalten eines Gummiballs aufgezwungen. Es ist dann fast unmöglich, das Ping-Window wieder zu schließen, da der Mauszeiger wie von der Tarantel gestochen herumhüpft. Wählt man „Bröseln" an, so „schneien" die Windows auf den Bildschirmrand, wobei entsprechende Lücken verbleiben. Mit diesen „Späßen" kann auch der Workbench-Screen auf den Kopf gestellt werden, was dem Amiga wohl dann doch zuviel ist. Er bringt dies mit der Meldung „Flipped Out" sichtbar zum Ausdruck. Sehr schön ist auch die „Flucht". Hierbei verhalten sich Windows und Mauszeiger antimagnetisch, so daß man mit dem Mauszeiger die Windows über den Screen jagen kann.

Der Bildschirm schmilzt dahin wie Butter an der Sonne. Ein kleiner Spaß auf Taifun 25.

Taifun 30: Jede Menge Späße, Demos und ein Kopierprogramm

Ausgesprochen komfortable DFÜ-Programme bietet die DFÜ-Disk (Taifun 26). Besonders empfehlenswert ist das Programm HANDSHAKE.

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (mk)

Redaktion
Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Uli Mühl (uli), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (mz), Philipp Kus (philipp), Stefan Swiergiel (ss)

Gestaltung
M.B.M. New Pardon,Eschwege

Comics
Stefan Bayer

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Uwe Siebert

Büro London
Linda Jonson, 64 Woodland Rise, Muswell Hill, London N10 3UJ

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 ab 1.7.86

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) DM 59,50,-
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Ursula Westphal, Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

Das war's mal wieder in Sachen Amiga-PD. Der Preis der einzelnen Disketten variiert mit der Abnahmemenge. Bis neun Disketten kostet die Einzeldisk 7 DM, ab 200 zahlt man nur noch 4,50 für eine Amiga-Disk. Unser Aufruf an alle PD-Vertreiber und PD-Autoren gilt auch noch weiterhin, denn wir würden auch gern z.B. C-16 oder MSX-PD vorstellen, sofern sich irgendwo welche auftreiben läßt. Zunächst jedoch unsere bisherige Übersicht über PD-Quellen, die wir in Zukunft gern erweitern, damit jeder für sein System die entsprechenden PD-Quellen finden kann. That's it for now

Martina Strack

Oben links: „Perfect Sound"
Rechts: „Rotate", Menü und Darstellung

Quelle	System(e)	Preis
Ecosoft Economy Software AG Kaiserstr. 21 7890 Waldshut Tel.: 07751/7920	**IBM und Kompatible, ST, C64/128, Amiga, Aple 2 und Mac**	**zwischen 7 und 17 DM, system- und mengenabhängig**
Buchhandlung Werner Finke Postfach 13 15 45 5600 Wuppertal 1 Tel.: 0202/45 42 20	**Atari ST**	**5 bis 7 DM**
Verlag Rätz Eberle Melanchthonstr. 75/1 7518 Bretten Tel.: 07252/3058	**Atari XL/XE**	**10 DM**
MLS-Computer Sonnenblickallee 9 3550 Marburg Tel.: 06421/23048	**IBM und Kompatible**	**Paket á 250 DM (ca. 5 DM pro Disk)**
PD-Versand Stefan Ossowski Veronikastr. 33 4300 Essen 1 Tel.: 0201/788778	**Amiga**	**4,50 bis 7 DM, mengenabhängig, Abo-Service**
Herbert Müller PD-Service Dorfstr. 1 8852 Rain-Unterpeiching	**Amiga**	**3,95 bis 7 DM, mengenabhängig, Katalog: 8,50 DM, Abo-Service**
KE-Soft Kemal Ezcan Frankenstr. 24 6457 Maintal 4	**Atari XL/XE**	**5 DM**
Stefan Kueppers Leverkuserstr. 39 5630 Remscheid 11 Tel.: 02191/63443	**Atari XL/XE**	**5 DM**
Titanic Supersoft Friedrich-Ebert-Str. 166 b 5600 Wuppertal 1 Tel.: 0202/312499	**Amiga**	**6 DM, Rabatt bei Mehrabnahme**

Natürlich geben die hier aufgezählten Quellen bei weitem nicht das ganze PD-Angebot wieder. Deshalb sind alle PD-Autoren und PD-Händler aufgerufen, uns doch mal ihr Angebot zukommen zu lassen.

Lahme PC-Spiele: Games Compendium Teil 1

Nachdem ja zahlreiche Spiele-Sammlungen für die gängigen Homecomputer herausgekommen sind, hat sich PRISM LEISURE CORPORATION entschlossen, für den PC ebenfalls eine solche Zusammenstellung herauszubringen. Das Ergebnis nennt sich GAMES COMPENDIUM (Volume 1) und verspricht (so die Anleitung) viele Stunden Spaß am IBM. Da wir aber dieses Compendium gar nicht spaßig fanden, haben wir es (verdientermaßen) zum FLOP DES MONATS erkoren.

Programm: Games Compendium (Volume 1), **System:** IBM PC, **Preis:** Ca. 30,-- DM, **Hersteller:** Prism Leisure Corporation PLC, England.

Es fängt schon mit der Verpakkung an: Einfache Plastikhülle mit einem Umschlag, auf dem aber nichts von einer Bedienungsanleitung zu sehen ist, und eine Diskette. Lediglich ein Vermerk auf der Hülle gibt an, daß man mindestens die DOS-Version 2.0 zum Laden benötigt. So ein Quatsch! Einfach die Diskette einlegen und den Kasten einschalten, der Rest wird von allein eingeladen, denn es wurde raffinierterweise eine original MS-DOS-Version mit auf die Disk kopiert. Ist denn das nicht illegal??? Nun ja, es erscheint ein kleines Auswahlmenü und der Hinweis, daß es sich um ein **ROBTEK**-Produkt handelt (somit „teilen" sich gleich zwei Software-Häuser das Prädikat „Flop des Monats" - wieder mal was Neues!).
Von den insgesamt zehn Programmen habe ich als erstes **DEMOLITION** ausgewählt. Dieses entpuppte sich als billige BREAKOUT-Version. Da der Programmierer wahrscheinlich nur über schlechte Basic-Kenntnisse verfügt, ist es voll von Fehlern (gibt man bei der Speed-Eingabe einen falschen Wert ein, so erscheint eine Fehlermeldung). Mit ESC gelangt man wieder ins Auswahlmenü (frei nach dem Motto: „Die letzte Rettung ist immer noch ESCAPE" (oder vielleicht CTRL, ALT, DEL?)). Das Programm **SOLITAIRE** will ich lieber erst gar nicht erwähnen (das wäre nur kostbare Platzverschwendung). **PACMANIA** ist das dritte Spiel und sollte eine Pac-Man-Variante sein. Hier ist der erste positive Punkt (!) zu sehen: Es ist das erste Programm des Compendiums, das nicht den Original-IBM-Zeichensatz benutzt. Aber die Anleitung zu dem Spiel gibt falsche Steuertasten an. Ganz verdutzt sah ich zu, wie der Computer meine Spielerfigur mitbewegte (!).

Die Programme **YAHTZEE**, **BLACKJACK** und **POKER** sind ebenfalls keine Erwähnung wert. **VENUS ROCKET** ist da schon viel interessanter: Wie bei *Thrust* muß ein Raumschiff auf einer Mondlandschaft sicher zur Landung gebracht werden. Mißlingt dieses Vorhaben (was aber recht einfach ist), erscheint die Meldung YOU NEED MORE PRACTISE (ob damit der Programmierer gemeint ist, der des Englischen nicht so mächtig ist? Denn: „Übung" heißt „PRACTICE". Das „C" macht den Unterschied!).
Gehen wir zum nächsten Programm, **SURROUND**. Die Anleitung im Programm sagt überhaupt nichts über die Steuerung der Figuren aus. Nach dem Spielstart erscheinen einige Blöcke auf dem Bildschirm und weiter nichts. Es ist gar keine Spielfigur zu sehen. Toll! Ist die Zeit zuende (hoffentlich), erscheint in einer Zeile die Meldung FIRST PLAYER WINNS, wobei bereits der zweite Rechtschreibfehler auftaucht (WINS wäre korrekt!). **ZYLONS**, der nächste Vertreter des COMPENDIUMS, ist ein simples Ballerspiel, das massenhaft Fehler im Programm hat. Man wird nach dem Namen und den letzten Score gefragt. Gibt man bei dem Score eine zu große Zahl ein, so erscheint wiederum eine Fehlermeldung, und man ist aus dem Programm raus. Es erscheint der Prompt, und das war's.
Lediglich das Spiel **OTHELLO** kann man als „spielbar" bezeichnen. Othello dürfte wohl jedem bekannt sein, und viele von Euch werden es bestimmt auch in einer anderen Version schon besitzen. Aus diesem kühlen Grunde verzichte ich auf eine Beschreibung, da mir darüberhinaus die Lust vergangen ist, noch detaillierter auf das GAMES COMPENDIUM einzugehen. Echt schlimm, aber wahr.
Fazit: Kaufe auf keinen Fall diese Spielesammlung, die von ROBTEK kommt. Ein weiteres „Verwirr-Spiel" am Rande: Bei der vorliegenden Software ist es nicht ersichtlich, ob diese tatsächlich von Robtek stammt, da als Hersteller **PRISM LEISURE** angegeben ist! Die Grafiken aller Spiele sind miserabel; es wird teilweise sogar der orignal IBM-Zeichensatz verwendet (schööööööön). Der Sound ist die Katastrophe überhaupt (das Schlimmste ist, daß man ihn auch nicht abstellen kann, es sei denn, man reißt den Lautsprecher aus dem Gehäuse). Selbst, wenn diese Programme als Public Domain kostenlos zu bekommen wären, es ist bestimmt keiner so naiv und verschwendet eine Diskette für diese lahmen Programme. Wer diese Disk trotzdem in die Hände bekommt, sollte sie entweder in den nächsten Briefkasten werfen oder formatieren.

Stefan Swiergiel

Grafik	1
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	1

FLOP DES MONATS:

1. Games Compendium
2. Space Pilot 2
3. Strange New World
4. Tiebreaker
5. Demolition
6. Soccer King
7. Thundercross
8. Karting Grand Prix
9. Wolfman
10. Alternative World Games

Sport-Kaleidoskop

Hook, Slice und Einer-Eisen

Programm (Modul): Great Golf, **System:** Sega, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** [18].

Auf, Leute! Zieht Euch Eure Golfschuhe an, packt die Schläger ein, und kommt mit mir auf die „Wies'n"! Wir wollen mal ein paar flotte Schläge wagen. Wenn Ihr es allerdings vorzieht, zu Hause zu bleiben, nebenher ein paar Nüsse zu knabbern, aber trotzdem Lust auf 'ne Runde Golf habt (und zudem im Besitz des Sega Master Systems seid), dann kann Euch auch geholfen werden: Mit **GREATGOLF** nämlich, einer nagelneuen Simulation, die **SEGA** entwickelt hat, um Eure Sammlung um ein weiteres, ausgezeichnetes Programm zu bereichern. Ich habe es mir für Euch angeschaut, und ich muß sagen, was Grafik und Realitätsnähe anbelangt, kann es in jeder Hinsicht mit dem exzellenten *Leaderboard* mithalten.

Nachdem das Modul in den Port eingesteckt und der Powerknopf betätigt ist, erscheinen sofort das Titelbild und die Option, zwischen Stroke Play oder Match Play zu wählen. Beim Stroke spielt man die insgesamt 18 Löcher mit ein bis vier Teilnehmern; es wird solang gespielt, bis der Ball eingeputtet ist: Sieger ist, wer die 18 Löcher mit den insgesamt wenigsten Schlägen abschließt. Beim Match Play hingegen spielt man zu zweit; hier wird die Anzahl der benötigten Schläge nicht festgehalten, vielmehr kommt es ausschließlich darauf an, den Ball mit weniger Schlägen einzulochen als der Gegner. Nachdem einer der Spieler eingeputtet hat, darf der andere nur noch einen Schlag ausführen. Für jedes gewonnene Loch erscheint in der anschließenden Tabelle eine grafische Anzeige. Gewonnen hat hier, wer die meisten Durchgänge für sich entscheiden konnte oder wer als erster zehnmal eingeputtet hat.

Nun, schauen wir uns GREAT GOLF mal etwas genauer an. Zu Beginn des Spiels müssen aus 17 zur Verfügung stehenden Schlägern 14 ausgewählt werden; mehr darf man nicht auf mit „auf den Platz" nehmen. Es gibt fünf Holzschläger mit einer Reichweite von 178 bis 278 Yards und neun Eisenschläger, die den Ball zwischen 123 und 211 Yards weit tragen. Ferner können noch Pitching Wedge und Sand Wedge eingepackt werden, die beide sicherlich unentbehrlich sind, und last but not least finden wir hier den Putter, der zum Einlochen benutzt wird. Letzterer **muß** mitgenommen werden, also entscheide ich mich, das 4er und 5er Holz sowie das 3er Eisen zurückzulassen und verschaffe mir per Druck auf die Feuertaste erst einmal einen Überblick über die gesamte Anlage mit allen 18 Löchern.

(Fairway, Rough, Vorgrün, Grün) zu entnehmen sind. Landet der Ball im Aus, d.h. außerhalb der Anlage, oder in einer Wasserfläche, so bekommt der Spieler einen Strafschlag und muß seinen nächsten Versuch von dem zuletzt erreichten Punkt aus unternehmen. Die Sandbunker sollte man natürlich auch tunlichst meiden, denn hier wieder herauszukommen, kostet in der Regel, auch mit dem eigens hierfür gedachten Sand Wedge, einige Mühe. Bleibt als letzte Schwie-

»Für mich eine Sportsimulation, die rundum gelungen und ihren Preis auf jeden Fall wert ist!«

Einige Augenblicke später erscheint die erste Bahn auf dem Monitor, wobei sich die Grafik *Leaderboard*-ähnlich aufbaut. In der linken oberen Ecke finden wir die wichtigsten Informationen zu der jeweiligen Bahn, nämlich die Entfernung vom Abschlag bis zum Loch, Par (das ist die Schlagvorgabe, innerhalb derer ein guter Spieler den Ball einlochen sollte; spielt man „einen unter Par", so ist dies ein Birdie, zwei unter = Eagle, drei unter = Albatross; einer Über Par = Bogey, zwei über = Double Bogey) und zuguterletzt die Windrichtung und -stärke. (Um die Windrichtung zu ermitteln, gibt es aber noch eine zweite Methode: Drückt man nämlich die linke Taste, so zupft der Spieler ein Büschel Grashalme aus dem Rasen und läßt es zu Boden fallen; so kann man genau sehen, „woher der Wind weht". Ein toller Effekt!) Darunter befindet sich eine Übersicht der gesamten Bahn in Form eines hochkant stehenden Rechtecks, der neben dem Abschlagpunkt und dem Loch auch alle Hindernisse (Wasser, Bäume, Bunker) sowie die Beschaffenheit des Rasens rigkeit noch das Rough zu nennen, das mit seinem hochgewachsenen Gras den Ball natürlich ziemlich abbremst und somit eine entsprechend höhere Schlagkraft erfordert.

Nun wollen wir uns aber endlich das große Grafik-Window ansehen, das etwa zwei Drittel des Bildschirms einnimmt. Hier sehen wir den Spieler und, beim nächsten Schlag, sein weibliches Pendant. Beide, er in den sportlich-legeren Golf-Slacks, sie im schmucken Minirock, sind sehr gut dargestellt. Die Ausholbewegung beim Schlag ist so gut animiert, daß man meinen könnte, ein echtes Golfturnier im Fernsehen zu verfolgen. Nun gilt der erste Blick der Entfernungsanzeige, um danach die Gegebenheiten der Bahn in Augenschein zu nehmen. Entfernung, Windstärke und -richtung und etwaige Hindernisse sind ausschlaggebend für die Wahl des Schlägers. Diese erfolgt durch Druck auf die rechte Feuertaste der Joycard. Hierauf erscheint ein kleines, schwarzes Feld unten rechts auf dem Monitor, in dem der gerade angewählte Schläger angezeigt wird. Mit der Cur-

sortaste kann man nun sämtliche zur Verfügung stehenden Schläger, vom 1er Holz bis zum Putter, durchlaufen lassen. Hat man den gewünschten erreicht, so drückt man ein zweites Mal die rechte Taste, was die Wahl bestätigt und die nächste Option erscheinen läßt. Nun kann, falls gewünscht, Hook (Linksdrall) oder Slice (Rechtsdrall) bestimmt werden. Man sieht den Ball und links davon die Füße des Spielers. Zieht man das rechte Bein vor, so bedeutet dies einen Rechtsdrall und umgekehrt. Auf diese Weise kann man aber auch die Flughöhe des Balls beeinflussen. Schiebt man die Füße nach

ASM HIT

oben, so fliegt der Ball höher und kann so im Wege befindliche Hindernisse überwinden. Zieht man die Füße nach unten, so fliegt der Ball niedriger, aber dafür auch um einiges weiter. Der nächste Schritt ist die Wahl der Richtung, in die man spielen will. Hierzu drückt man erneut die rechte Taste, woraufhin ein rotes Dreieck auf dem Monitor erscheint, das nun nach Belieben positioniert werden kann. Hiermit, aber auch unter Zuhilfenahme der Hook/Slice-Option, kann Bodenunebenheiten oder starken Windböen entgegengewirkt werden. Sind nun alle Vorentscheidungen getroffen (die durch Druck der linken Taste bis zu diesem Zeitpunkt noch korrigiert werden können), so betätigt man ein weiteres Mal die rechte Taste, was den nun erscheinenden Kraftmesser steigen läßt. Durch einen letzten Druck auf die rechte Taste bringt man die Schlagstärke an der gewünschten Stelle zum Anhalten und kann nun sehen, ob man alles richtig gemacht hat.
Der/die Spieler/in holt weit aus, läßt den Schläger durchschwingen und drischt den Ball kraftvoll in die Lüfte. Die Animation hierbei ist wirklich super gemacht, die Verwandtschaft des Sega Master Systems mit den Spielhallenautomaten unverkennbar.
Ist es gelungen, den Ball an das Loch anzunähern, so bleibt „nur" noch das Einputten. Hier wird's nun ziemlich knifflig. Zwar kann man sich durch Drücken der linken Taste einen Eindruck davon verschaffen, ob man eine Neigung im Gelände, eine Steigung oder ein Gefälle, mit einkalkulieren muß; allerdings wird nun die Entfernung zum Loch nicht mehr angegeben, was die Angelegenheit natürlich ziemlich schwierig macht und schon als ein Handicap gegenüber *Leaderboard* anzusehen ist. Dennoch - mit etwas Übung lassen sich die Entfernungen mit der Zeit recht gut abschätzen, und wenn dann das Einputten auf Anhieb klappt, macht's natürlich umso mehr Spaß!
Kommen wir zum Ende! GREAT GOLF ist eine Sportsimulation, die man als perfekt gelungen bezeichnen kann. Die Grafik kommt, wie schon gesagt, erstaunlich nahe an die Qualität der Spielhallenautomaten heran. Die in das Spiel eingebauten Wahlmöglichkeiten haben durchweg ihren Sinn und lassen sich bei einer „profimäßigen" Bedienung des Programms hervorragend einsetzen. Vielleicht am interessantesten an GREAT GOLF ist die Tatsache, daß man auch als fortgeschrittener „Golfer" den Spielspaß ganz bestimmt nicht verlieren wird. Im Gegenteil: Das Programm reizt förmlich dazu, die erbrachte Leistung zu wiederholen oder gar noch zu verbessern. Besonders viel Freude wird man an GREAT GOLF dann haben, wenn man es im Turniermodus mit mehreren Teilnehmern spielt. Doch auch für „Singles" ist es sicher bestens geeignet - Spannung, Abwechslung und last but not least eine hohe Motivation sind auch hier gewährleistet. Für mich eine Sportsimulation, die rundum gelungen und ihren Preis auf jeden Fall wert ist!

Bernd Zimmermann

Animation	**11**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**11**

Endlich Amiga-Fußball – aber schlecht!

Programm: Soccer King, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** 22.

Endlich, endlich können auch die Amiga-User der „herrlichsten Nebensache der Welt" vor ihrem Computer frönen, denn mit **SOCCER KING** hat **KINGSOFT** meines Wissens das erste Fußballprogramm für den Amiga geschaffen. Ob das Game allerdings dazu angetan ist, die richtige Spielfreude aufkommen zu lassen, scheint mir doch recht fraglich.
Nachdem nämlich die verschiedenen Optionen gewählt sind (Einzelspiel oder Turniermodus, Halbzeitlänge, Spielstärke des Computers), laufen die Spieler mit kantigen Bewegungen auf den Platz. Nach dem Anpfiff des Schiedsrichters erfolgt der Anstoß, und die Männer setzen sich in Bewegung. Ähnlich wie bei den meisten anderen Fußballsimulationen steuert man jeweils den Spieler, der dem Ball gerade am nächsten steht. Dies wird angezeigt, indem die Farbe seiner Hose von Schwarz in Weiß wechselt. Mit der Kontrolle der Spieler und der Ballberechnung hatte ich ziemliche Probleme, was wahrscheinlich auf die meines Erachtens nicht ganz richtige perspektivische Darstellung des Platzes zurückzuführen ist. So passierte es ein ums andere Mal, daß ich meine Jungs nicht geradewegs zum Ball hin, sondern sie glatt an ebendiesem vorbei laufen ließ. Verunglückt ist auch die Steuerung des Torwarts, der zwar auf Knopfdruck nach rechts oder links springt, nicht aber in der Lage ist, sich zumindest auf der Linie zu bewegen, geschweige denn, diese zu verlassen. Viel schlimmer ist jedoch noch das Horizontalscrolling, dessen Ruckeln rasch die Augen des Spielers schmerzen lassen.

Daß die Spieler recht groß dargestellt und damit ganz gut voneinander zu unterscheiden sind, dürfte wohl der einzig positive Aspekt dieses Games sein, das aber ansonsten in allen Belangen enttäuscht.
KINGSOFT ist es leider nicht gelungen, die Fähigkeiten des Amiga auch nur annähernd auszunutzen. Die Moral von der Geschicht': Kauft Euch das Spiel doch lieber nicht!

Bernd Zimmermann

Animation	**5**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**4**
Spaß/Spannung	**3**
Preis/Leistung	**3**

Bestimmt keine Alternative!

Programm: Alternative World Games, **System:** C-64 (getestet), Atari ST, **Preis:** C-64 ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Atari ST ca. 65 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** 2.

Ein neues Sportprogramm hat GREMLIN unlängst produziert und ihm den beziehungsreichen Titel **ALTERNATIVE WORLD GAMES** gegeben. Acht Disziplinen bekommt der Käufer auf diesem „etwas anderen" Sportspiel geboten, die wir uns nachfolgend mal etwas näher anschauen wollen.

Begonnen wird mit dem Sackhüpfen. Hier sehen wir die beiden Kontrahenten (sich selbst und den Mitspieler, bzw. Computergegner) bereits in den Startlöchern stehen. Im Hintergrund steht ein Mann, dem man nun sein ganzes Augenmerk schenken sollte, denn durch das Aufblasen eines Luftballons gibt er das Zeichen zum Start. Nun steuert man sein Männchen durch rhytymische Rechts-/Linksbewegungen des Joysticks auf die Ziellinie zu, wobei man den sich öffnenden und schließenden Kanaldeckeln ausweichen oder diese überspringen muß. Die Steuerung bei diesem Durchgang ist eine mittlere Katastrophe, so daß das Erreichen der Ziellinie keine einfache Angelegenheit ist.

Also eilen (wobei diese Formulierung angesichts der enormen Ladezeiten nicht ganz die richtige ist) wir besser gleich zur nächsten Disziplin, dem Tellerstapeln. Hierbei muß ein Stapel Teller ins Ziel balanciert werden, wobei man die Anzahl der zu tragenden Teller selbst bestimmen kann. Als Hintergrund hat man den Schiefen Turm von Pisa nebst einigen anliegenden Gebäuden gewählt, und das hat mir an diesem Wettbewerb eigentlich am besten gefallen.

Weiter geht es mit dem Stiefelwerfen. Hier kann man wählen, ob man einen leeren oder einen mit Wasser gefüllten Stiefel durch die Gegend schleudern will. Letzterer ist zwar etwas schwieriger zu handhaben, dafür fliegt er aber aufgrund seines höheren Gewichts natürlich auch weiter. Die Steuerung hierbei ist einfach, fast schon wieder zu einfach. Der Joystick wird einfach nur nach rechts gedrückt, und wenn die Poweranzeige rechts unten auf dem Bildschirm ihren Höhepunkt erreicht hat, betätigt man den Feuerknopf. Auch hier hat der Hintergrund, das Kolosseum in Rom, wieder den stärksten Eindruck auf mich hinterlassen.

Schauen wir uns also das Flußspringen an. Diese Disziplin hat mir von allen am besten gefallen, da hier sowohl die Steuerung als auch die Animation recht gut gelungen sind. Der Athlet läuft von rechts nach links auf einen Fluß zu, den er in Stabhochsprung-Manier überspringen muß. Während des Anlaufs sollte man versuchen, den Stab möglichst waagerecht zu halten (Joystick hoch/runter), was nämlich unseren Sportsmann am schnellsten laufen läßt. Am Fluß angekommen, drückt man den Stab runter, wartet, bis der Athlet den höchsten Punkt erreicht hat, drückt dann den Feuerknopf und den Joystick nach rechts. So sollte das Überspringen des Flusses kein Problem sein.

Als nächstes folgt das Stangenklettern, bei dem ich offengestanden die Steuerung nicht ganz „gerafft" habe. Ziel ist es, sich an einer Stange hinaufzuhangeln, um, oben angekommen, eine Sektflasche zu bergen und sicher wieder nach unten zu bringen. Irgendwie läuft das mit Joystick hoch/Feuerknopf drücken/Joystick runter ab - probiert's halt mal selbst!

Alternative WORLD GAMES

Bei der nächsten Disziplin muß man im wahren Sinn des Wortes „die Wände hochgehen". Hier nämlich muß ein Hut aufgefangen werden, der von einem über dem Sportler fliegenden Vogel fallen gelassen wird. Mit diesem, dem Hut, auf dem Kopf rennt man nach rechts in Richtung einer Hausfassade, an der man nun hinaufjumpen muß. Am höchsten Punkt angekommen, drückt man den Feuerknopf und legt dadurch den Hut an der Hauswand ab. Nun muß man nur noch versuchen, heil wieder herunterzukommen, was nur nach einiger Übung der wiederum sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung gelingen kann.

Es folgt die Kissenschlacht. Hierzu hat man den Canale Grande im schönen Venedig als Background gewählt. Auf einer Gondel stehen sich die beiden Kontrahenten gegenüber und dreschen mit den Kissen aufeinander ein. Wer die meisten Treffer einsteckt und, hierdurch geschwächt, als erster im Wasser landet, verliert den Durchgang. Das Ganze läuft ein wenig zu langsam ab, so daß auch hier wieder kein rechter Spielspaß aufkommen will.

Wir kommen zum letzten Wettbewerb, dem Pogo. Hier muß der Athlet auf Sprungfedern auf den Mauerkronen eines verfallenen Gebäudekomplexes herumspringen und dabei die hier und da befindlichen Luftballons zum Platzen bringen. Bei diesem Durchgang muß man höllisch aufpassen, welchen Weg man wählt, denn mitunter passiert es, daß man in eine „Sackgasse" gerät, und oft kann man nicht wieder in die Richtung zurück, aus der man gekommen ist. Für Pogo hat GREMLIN eine Zeitvorgabe von 9:59 Minuten angesetzt, was ich für zu lang halte. Etwas weniger Zeit hätte ganz sicher die Motivation des Spielers bedeutend gesteigert.

Das waren sie nun, die acht Disziplinen, die mich durch die Bank weg nicht gerade vom Hocker gerissen haben. Dabei muß ich zugeben, daß mir die Grafiken gut gefallen haben und daß auch der Sound (zu jedem Wettbewerb eine andere Melodie) ziemlich gut gelungen ist. Auch die Auswahl der zu spielenden Disziplinen ist nett gemacht: In einen Videorekorder am unteren rechten Bildrand kann man Kassetten einlegen, auf denen die einzelnen Durchgänge festgehalten sind. Trotzdem - richtiger Spielspaß will einfach nicht aufkommen. Vielleicht, weil die verschiedenen Wettkämpfe zu sehr von dem abweichen, was man sich normalerweise unter einem Sportspiel vorstellt; vielleicht, weil die Steuerung bei den meisten Durchgängen ziemlich in die Hose gegangen ist. Ganz sicher spielen auch die nervigen, weil langen Ladezeiten eine Rolle. Wie auch immer - ich ziehe da andere Programme auf jeden Fall vor. AWG - eine Alternative zu *World Games?* Ganz sicher nicht!

Bernd Zimmermann

Animation	8
Sound	8
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	4

Kampf der Trägheit!

Programm: Jet Bike Simulator, **System:** Spectrum (getestet), Schneider (getestet), **Preis:** ca. 2o DM, **Hersteller:** Code Masters, **Muster von:** 2.

Bei dem diesjährigen feuchten Winter kann man es **CODE MASTERS** wirklich kaum verübeln, ein feuchtes Sportspiel mit Wasser-Motorrädern und dem Titel **JET BIKE SIMULATOR** auf den Markt zu bringen. Arbeitete CODE MASTERS aber bisher ausschließlich auf dem Low-Budget-Sektor, so stellt dieser neue Simulator aber das erste Mid-Price-Game der Firma dar. Passend zum Preis wurde die Verpackung größer und beinhaltet statt bisher einer nun zwei Kassetten, auf der unterschiedliche Versionen des Games sowie weitere Rennstrekken untergebracht sind. Insgesamt können 20 Kurse durchfahren werden, wobei jeweils fünf Kurse innerhalb eines Zeitlimits geschafft werden müssen, um der Champion zu sein. Von der Spielweise her ähnelt der JETBIKE SIMULATOR nicht unbedingt einem Wassersport, sondern eher den simplen Auto-Spielchen in der Art von *Supersprint* und anderen. Der Kurs ist nämlich nur so groß wie der Bildschirm und wird in der Vogelperspektive betrachtet. Insgesamt vier Boote gehen an den Start, wobei zwei mit menschlichen Mitspielern besetzt werden können, während die unbenutzten Schiffchen vom Computer gesteuert werden. Die besondere Tücke dieses Games besteht in der Trägheitssteuerung, die ein geschicktes Manövrieren nötig macht, um den gefährlichen Untiefen (sie verlangsamen die Geschwindigkeit) zu entgehen oder schnell über die Schanzen zu brausen. Sowohl Spectrum als auch Schneider brillierten durch nette Wasser-Aufwirbelungseffekte und schöne Backgrounds, bei denen das Spielen wirklich Spaß macht. Überhaupt war der gesamte Spielablauf beim Spectrum und Schneider ziemlich identisch, nur die Grafiken waren beim Schneider etwas detaillierter, dafür war die Steuerung beim Spectrum genauer.

Nun ja, wenn Ihr nun eine Runde erfolgreich beendet habt, kommt die große Abrechnung: Für die verbliebene Zeit, die Plazierung und die schnellste Runde werden Bonuspunkte vergeben. Zusätzlich gibt es eine „Replay"-Option, bei der das gesamte Rennen noch mal als Wiederholung abgespult wird. Toll gemacht! Solche Effekte, wie auch die digitalisierten Sprachfetzen (klingen beim Specci deutlicher!) und der gute Sound können aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Spielkonzept nicht nur arg kopiert, sondern auch ziemlich dünn ist. Das Game macht zwar zweifellos Spaß, dieser läßt aber mit zunehmender Spieldauer ganz schön nach. Sollte man gar alle 20 Kurse schon durchfahren haben, so hilft nur noch ein Spiel zu zweit, um die Motivation wieder hochzusetzen. Der größte Hammer ist allerdings die auf der zweiten Kassette untergebrachte „Expert-Version": Diese ist nämlich absolut identisch mit der Standard-Version und besitzt lediglich ein geringeres Zeitlimit und das Manko, während des Durchfahrens einer Runde nicht Letzter sein zu dürfen. Dieses zwei Varianten hätte man noch locker in der Standard-Version unterbringen können!

Fazit: JET BIKE SIMULATOR ist ein recht unterhaltsames Spielchen mit einigen Mängeln, die den zweifellos „angenehmen" Preis dennoch nicht ganz rechtfertigen. CODE MASTERS wäre wohl besser beraten gewesen, das Game in der normalen Low-Budget-Reihe herauszubringen.

philipp

(Schneider/Spectrum)		
Grafik	9	8
Sound	7	8
Spielablauf	7	8
Motivation	7	7
Preis/Leistung	8	8

Das Trauerspiel: Game, Set & Quatsch

Programm: Tiebreaker, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 20 Mark (Disk.), **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** 22.

TIEBREAKER ist eine Tennissimulation aus dem Hause **KINGSOFT**, die verwöhnten Anhängern des „Weißen Sports" wohl nicht recht schmecken wird. Auch wenn das Programm für ganze 20 Mark über den Ladentisch geht, scheint es nicht in der Lage, die Erwartungen, die an eine Sportsimulation gestellt werden, auch nur annähernd zu erfüllen.

Doch schauen wir uns das Ding mal etwas näher an: Nach dem Laden erscheint auf dem Monitor ein Menü, aus dem man per Joysticksteuerung das Geschlecht des oder der Spieler, die Trikotfarbe und die Nationalität auswählen kann. Sodann müssen die Namen der Mitspieler, beginnend mit Platz 11, in die Weltrangliste eingegeben werden. Die ersen zehn Plätze sind Computergegnern vorbehalten. Hiernach wird entschieden, ob man gegen einen „menschlichen" Gegner oder gegen den Computer antreten will, und dann beginnt das (traurige) Spiel.

Die beiden Kontrahenten trippeln, Witzfiguren gleich, auf den Court. Im Hintergrund erkennt man schemenhaft das Publikum, das im folgenden jeden Punktgewinn mit einem an eine Klosettspülung erinnernden Rauschen honoriert. Die Steuerung der Spieler ist mehr als schwierig, und obwohl bei TIEBREAKER, im Gegensatz zu vielen anderen Tennisprogrammen, das Spielfeld in der Waagerechten gezeigt wird, ist es in den meisten Fällen ein Unding zu erahnen, wohin der Ball vom Gegner plaziert wird. Die Grafik ist währenddessen an Dürftigkeit kaum zu überbieten; von einer akzeptablen Animation kann beim besten Willen keine Rede sein.

Der Sound übrigens glänzt durch Abwesenheit (sieht man einmal von besagter Klosettspülung und den Schlaggeräuschen ab), was jedoch, gemessen an den restlichen Qualitäten des Programms, als eher positiv zu werten ist. KINGSOFT schließt die Anleitung zu TIEBREAKER mit den schönen Worten ab „Viel Spaß beim Spielen!". Bei mir wollte sich dieser, der Spaß, jedoch leider nicht einstellen.

Bernd Zimmermann

Animation	3
Sound	1
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	Fehlanzeige
Preis/Leistung	2

Der lange Weg nach oben

Programm: F-1-Spirit, **System:** MSX 1 (angeschaut), MSX II, **Preis:** ca. 60 Mark (fürs Modul), **Hersteller:** Konami, Newton Abbot, England, **Muster von** Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer 1.

Es ist für Euch noch nicht zu spät! Als MSXler habt Ihr die Chance, Euch von der Pike auf nach vorn zu arbeiten. So gilt es, die erforderlichen Punkte bei den unzähligen Rennen zusammenzubringen, um schließlich und endlich als Formel-1-Pilot das große Geld zu verdienen. Natürlich wird dies hier von **KONAMI** softwaremäßig behandelt. Der Titel: **F-1-SPIRIT (THE WAY TO FORMULA 1).**

Man sollte also einen gewissen Ehrgeiz entwickeln und sich von ganz unten allmählich nach oben arbeiten. Dies kann man entweder allein oder gegen einen Mitkonkurrenten versuchen. Wichtig ist es nur, eine gewisse Punktzahl zu erkämpfen (erkläre ich später), die zur jeweils nächsten Qualifikations-Runde berechtigt. Diese Punkte richten sich logischerweise nach der Plazierung der Relegationsrennen. Sie sind willkürlich von KONAMI für Euch festgesetzt worden; eine „Norm" also, die nicht von „Bernie Ecclestone" stammt.

Zum Programm: Ein- oder Zwei-Player-Modus, Rennart (Stockcar, Rallye oder Formel 3) und Fahrzeug wählbar. Das heißt, Ihr seid nicht an eine festgelegte Reihenfolge gebunden. Wichtig ist es nur, das Rennen möglichst erfolgreich zu beenden. Das soll aber auch nicht bedeuten, daß man auf Gedeih und Verderb als Landschafts- oder Pistenfresser unterwegs sein muß - das wäre eher hinderlich. Vielmehr geht es darum, mit Geduld und Spucke, taktischem Geschick und fahrerischem Können (ohne Selbstüberschätzung!) in die Ränge zu fahren.

Die erforderliche Gesamt-Punktzahl (aus Stockcar-, Rallye- und Formel-3-Rennen) beträgt 12. Zur Erklärung: Für eine Plazierung unter den ersten 6 bekommt Ihr bei jedem Rennen 4 bis 9 Punkte. Das hängt ganz davon ab, welche Rennstrecke Ihr gewählt habt. Ist eine zu einfach, so nehmen natürlich auch gleich mehrere andere teil.

Im Haupt-Menü erfahrt Ihr alles, was für Euch wichtig ist. Unter anderem eben auch, welchen Kurs, welche Rennart und welches „Geschoß" Ihr bevorzugt. Es besteht die Möglichkeit, aus drei verschiedenen Flitzern (bei jeder Rennart gibt's entsprechende Typen) einen gescheiten auszuwählen oder sich, falls die Kenntnisse ausreichen, einen individuellen selbst zu basteln (Motor-Leistung, Bereifung, Radaufhängung usw.). Ist dies geschehen, begibt man sich auf die Piste... Ihr bemerkt nun zunächst das Warm-up kurz vorm Start und seht Eure Karre in der zweiten Start-Reihe. Die Ampel steht noch auf Rot, blinkt sich nach Gelb, um dann bei Grün einen Höllenlärm unter der verschiedenen Teilnehmern auszulösen. Das Rennen hat begonnen! Zunächst kommt es darauf an, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Diese ist sehr exakt, reagiert ausgezeichnet. Der Wagen selbst wird, falls Ihr einen Baller oder Crash gebaut habt, leicht lädiert wieder auf der Rennstrekke erscheinen. In einer Anzeige rechts vom Pisten-Screen können nun folgende Warn-Lämpchen blinken: Motorschaden, Reifen vorn defekt, Bremse kaputt, hinteres Reifenpaar verschlissen. Desweiteren wird Euch signalisiert, wieviel Sprit Ihr noch im Tank habt. Falls „Störungen" dieser Art auftauchen, wird sich das Fahr- und Steuerungsverhalten Eures Flitzer ändern. Zu diesem Zweck auf der Geraden, die ins Ziel führt, schnell nach links auf die Positionen „Pits" fahren. Den Wagen zum Stillstand bringen und abwarten, bis die Boxen-Crew das Fahrzeug wieder fit gemacht hat. Sollte Euch die Panik packen (vielleicht, weil Ihr seht, daß Euch schon wieder einige davonfahren...), so könnt Ihr den Boxenstop durch Feuer-Knopf-Druck auch unterbrechen. Aber hoffentlich verkalkuliert Ihr Euch da nicht... So geht Ihr also wieder ins Rennen und versucht, den bestmöglichen Platz am Ende zu belegen. Die Rennstrecke ist rechts oben abgebildet; ebenso Eure momentane Position sowie die Anzahl der noch zu absolvierenden Runden.

Wer sorgfältig und mit Bedacht auf Punktejagd geht (Stockcar, Rallye und Formel 3) wird bei zwölf erreichten Punkten zum ersten Formel-1-Start „gebeten". Hier wird natürlich mit ganz anderen Bandagen gefahren. Die Konkurrenten werden stärker; die Fahrleistungen müssen gesteigert werden, um zumindest 25 Punkte zusammenzubringen, die Euch für die zweite Runde qualifizieren. Übrigens: Wer die Formel-1-Runde 18 erreichen möchte, muß schon sage und schreibe 180 Punkte auf seinem Konto haben!

Kommen wir zu der Darstellung: Die Grafik ist durschnittlich bis gut - mehr nicht. Die einzelnen Features (Rand- und Haupt-Merkmale) sind allerdings gut „verfolgbar". Am besten hat mir die Rallye-Strecke gefallen - da geht's über Stock und Stein sowie über kleine Bäche. Beeindruckend war allerdings der ausgezeichnete Sound, der zum Heizen geradezu animierte! KONAMI hat hier - ähnlich NEMESIS II - wieder einmal tief in die „Geräusch-Kiste" der Möglichkeiten gegriffen. Phantastisch! So bleibt mir als Resumee: Wer der „Formel-1-Geist" („Spirit") bewahrt, wird es als MSXler noch zu einigem bringen. F-1-SPIRIT gehört zweifelsohne zu den besten Vertretern der Gattung „Renn-Sport-Simulation"!

Manfred Kleimann

Animation	7
Sound	12
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8

It's just for Show!

Programm: Micro League Wrestling, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, Spectrum, Schneider, Apple II, Atari XL, IBM, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 49 DM (Disk.), **Hersteller:** Microprose, Tetbury, England, **Muster von:** 2.

Wenn ich als Kabel-Geschädigter an einem langweiligen, kalten Winterabend zufällig einmal einen der englischen Privatsender erwische, die auch Mord und Totschlag noch für unterhaltsam halten, passiert es des öfteren, daß ich mit einer der seltsamsten „Sportarten" konfrontiert werde, die seit der Erfindung des Fernsehens entstanden sind: Dem Wrestling. Der geneigte Zuschauer merkt bei dieser scheinbar brutalen, regellosen Prügelei aber sehr bald, daß sich die Kontrahenten in keinster Weise verletzen oder wehtun, denn - it's just for Show! Umso seltsamer mutet es da an, wenn man sieht, welche Zuschauermassen bei den Fights die Arenen füllen und wie sie bei jedem Kampf mitgehen. **MICROPROSE** hat sich nun diesem poulären Fernsehsport angenommen und bei **MICRO LEAGUE WRESTLING** wirklich alle Features mit hineingenommen, die bei einer guten Wrestling-Show einfach dazugehören. Das gesamte Game kommt ohne ein einziges animiertes Sprite aus, denn alle „Grafiken" und Bewegungen enstehen durch digitalisierte Bilder. So werden die Kontrahenten, in unserem Falle sind es die allseits bekannten „Hulk Hogan" und „Randy Savage", vor dem Match erst einmal von einem Reporter interviewt und können dort ihre derben Drohungen und Kraftausdrücke zum Besten geben. Der gesammelte Schwachsinn der beiden Superhelden wird dabei in dem Textfenster im unteren Drittel des Bildschirms angezeigt, in dem später dann auch zwei Kommentatoren den Fight verfolgen und ihren Senf dazugeben. Eines muß man MICROPROSE lassen: Die Atmosphäre und das ganze Drumherum wurden gut eingefangen, das Spiel stimmt bis aufs Detail mit dem überein, was allabendlich auf diversen Privatkanälen vor sich hin flimmert. Selbst die Wortlaute so mancher Kommentare wurden originalgetreu übernommen, so daß man sich als Wrestling-unbedarfter Mitteleuropäer ein gutes Bild davon machen kann, was bei diesem Kampfsport so alles abgeht. Über dem Textfenster befindet sich eine Leiste, die anzeigt, welcher der beiden Kämpfer gerade die Oberhand hat und inwieweit die beiden schon beschädigt sind. Links davon gibt's dann noch die Damage-Anzeigen, die festlegen, wann einer der Wrestler auf die Matte muß. Wählt man als Spielzeit 10 Minuten, so reichen 30 Punkte, bei 20 Minuten braucht man schon 45 Punkte, und bei dem gnadenlosen 60 Minuten-Match muß das Schadenskonto des Gegners auf 60 Punkte aufgestockt werden, will man gewinnen. Natürlich gibt es auch bei diesem Brutalo-Sport einige Feinheiten und sogar Regeln, mit denen das Programm ebenfalls ausgestattet ist. Jeder Wrestler hat ein Schlagrepertoire mit 10 Angriffsmöglichkeiten und einem Block. Einige davon können beide Wrestler ausführen, andere gehören zu den Spezialitäten des einzelnen. Zunächst einmal gibt es fünf einfache Basisangriffe, die schnell ausgeführt werden und bei Erfolg die eigene Power um einen Punkt und das Schadenskonto des Gegners um zwei Punkte aufstocken. Die nächsten Kategorie ist schon schwieriger auszuführen, bringt aber zwei Punkte für die Power und vier Damagepoints für den Gegner. Entschließt man sich gar für den Spezialschlag und gelingt dieser, so gibt's drei Punkte für die Power und sage und schreibe sechs Damagepoints für den ungeliebten Feind. Beide Kämpfer, wahlweise vom Computer oder einem Mitspieler gesteuert, müssen nun im Match mit dem Joystick (bzw. der Maus oder den Cursortasten) eine dieser Varianten auswählen. Haben sich beide Spieler für einen bestimmten Angriff entschieden, so entscheidet der Computer, welcher Wrestler erfolgreich ist. Entscheidend ist dabei der Schwierigkeitsgrad, also die Kategorie des Angriffs. Haben beide Wrestler noch volle Power, so empfiehlt sich ein einfacher Schlag, es sei denn, der Gegner nimmt eine Angriffsmöglichkeit aus einer der höheren Kategorien. Sollte man während des Fights schon sehr arg in Bedrängnis sein, kann man mit gelungenen Blocks seine Kraft wieder auffrischen. Versucht man dies nicht, so kann der Gegner mit ein paar gelungen, schwierigen Angriffen den Kampf für sich entscheiden. Bei den Regeln muß man nur zwei Sachen beachten: Keine Aktion darf dreimal hintereinander durchgeführt werden, denn dafür gibt's 'ne Disqualifikation. Gelingt es einem Wrestler andererseits, dreimal hintereinander erfolgreich zu sein, so gibt's für ihn zusätzlich noch einen Powerbonus und für den Gegner noch ein paar Damagepoints.

Während des Tests war ich erstaunt, welche Vielzahl an digitalisierten Bildern das Programm aufweisen konnte. Selbst wenn ein und derselbe Schlag zweimal asgeführt wird, zeigt MICRO LEAGUE WRESTLING noch verschiedene Perspektiven. Die Aktion selber besteht meistens aus zwei oder drei hintereinandergeschalteten Bildern, die den Eindruck von Animation erzeugen sollen. Ich sage ausdrücklich „sollen", denn oft geht das Ganze viel zu ruckartig vor sich und macht absolut kein Fun. Dafür sehen gelungene Aktionen allerdings auch verteufelt echt aus, untermalt mit einem Smash-Sound, bei dem man glatt Mitleid mit den Computerwrestlern kriegen könnte (die anderen Sounds, mal abgesehen von der durchschnittlichen Titelmelodie, kann man voll vergessen). Dies ist auch der einzige Punkt, an dem sich das Spiel nicht an die Realität hält, denn das Programm vermittelt den Eindruck, als würde man sich beim Wrestling wirklich die Köpfe einschlagen. An den digitalisierten Bildern selbst gibt's eigentlich nicht viel zu meckern, denn sie zeigen alle Details, hätten aber ein bißchen farbiger sein können. Wirklich gestört hat mich dahingegen aber die fortgesetzte Passivität der Spieler. Sind die Aktionen ausgewählt, so wartet man quasi in einer Art Glücksspiel darauf, wer dem anderen jetzt den Schädel einschlagen kann. Ich muß sagen, das ewige Angucken von Digi-Bildern geht nach einer Weile ganz schön auf den Geist. Ich hätte dem Spiel ein bißchen mehr Abwechslung und Action gegönnt, denn mit den vorhandenen, minimalen strategischen Features und den geringen Aktionsmöglichkeiten für den Spieler selbst geht die Motivation nach anfänglichem Interesse steil bergab. Die beigelgte Matchdiskette mit zwei anderen Wrestlern und anderen Bildern kann da nicht mehr viel retten. Also Leute, besorgt Euch lieber einen Kabelanschluß oder verzichtet ganz auf diesen seltsamen Sport! *philipp*

Grafik	**10**
Sound	**5**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**5**
Preis/Leistung	**6**

Nürburgring aus dem Baukasten

Programm: Championship Sprint, **System:** Schneider CPC (getestet), Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 30,-- DM (Kassette), ca. 45,-- DM (Diskette), **Hersteller:** Electric Dreams Software, Terminus House, Terminus Terrace, Southampton, Hampshire SO1 1FE, England, **Muster von:** 3.

Viele werden bestimmt das Autorennspiel *Super Sprint* kennen. Es war ein Spiel, das mich auf Anhieb begeisterte. Ich weiß gar nicht, wie lange ich mit diesem Programm beschäftigt war. Nur eines war an SUPER SPRINT negativ: Es bestand aus nur acht Kursen. Nun hat **ELECTRIC DREAMS** dieses Programm überarbeitet, und als Nachfolger liegt jetzt **CHAMPIONSHIP SPRINT** bei mir auf dem Tisch. Die Besonderheit bei diesem Follow-Up liegt darin, daß man sich seine Kurse selbst zurechtstricken kann. Also, schnell den Schneider angeschaltet und die Disk rein. Mit einem kleinen Auswahlmenü meldet sich der Schneider wieder: LOAD GAME zum Spielen von acht vordefinierten Kursen, LOAD EDITOR, um selbst Kurse zu definieren, und CUSTOM TRACKS, um die definierten Kurse auch spielen zu können.

Bei den Kassettenversionen befindet sich der Editor auf der anderen Kassettenseite, und zum Abspeichern der Kurse wird eine seperate Kassette benötigt. Das eigentliche Rennspiel ist im Prinzip gleich geblieben; da erübrigt sich jeder Kommentar. Bleibt noch der Editor. Gleich vorweg: Er ist sehr komfortabel und läßt keine Wünsche offen (jedenfalls aus meiner Sicht). Die Optionen sind alle über Pull-Down-Menüs anwählbar. Die Menüs sind: Hazards (Hindernisse), Ability (Fertigkeit/Regelung), Screens (Kursfestlegung) und Options (Verschiedenes). Als Hindernisse lassen sich Wirbelwinde, Kies, Wasser und Öl einsetzen. Weiterhin läßt sich die Geschwindigkeit der vom Computer gesteuerten Autos ändern (gut so). Hat man seinen Kurs fertig (das geht ruckzuck), so wird dieser vom Programm auf seine Richtigkeit abgecheckt. Fehlende Startfelder (oder auch mehrere) werden genauso registriert wie eine unzulässige Verbindung von Fahrbahnteilen. Jetzt nur noch abspeichern, und dann darf um die Wette „geheizt" werden.

Nebenbei möchte ich die deutsche Anleitung loben, denn diese ist recht ausführlich und übersichtlich aufgebaut. Weiter so! Das Spielen mit den selbstdefinierten Kursen klappt einwandfrei – vielleicht hätte ich nicht soviele scharfe Kurven einbauen sollen. Wer sich SUPER SPRINT kaufen will, der sollte zu CHAMPIONSHIP SPRINT greifen, denn dieser hat zusätzlich den Editor. Der Spielablauf ist bei beiden gleich. Und wer von SUPER SPRINT begeistert ist (wie ich), der sollte sich auch den Nachfolger zulegen, er ist sein Geld wert! *Stefan Swiergiel*

Grafik	8
Sound	8
Handhabung .. (Editor)	10
Motivation	10
Spielablauf	10
Preis/Leistung	9

Großer Preis für kleine Flitzer

Programm: Karting Grand Prix, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** Anco, Dartford, England, **Muster von:** 22.

Neues vom englischen „Billigspiel-Produzenten" für 16-Bit-Rechner, **ANCO**. Mir **KARTING GRAND PRIX** hat man sich wieder einmal eines klassischen Vorbilds angenommen und dieses versoftet. Diesmal mußte der bekannte Spielhallenautomat *Supersprint* dran glauben. Aus der Vogelperspektive sieht man jeweils auf eine von insgesamt 8 anwählbaren Rennstrecken und steuert entweder allein (mit 2 Computer-Fahrzeugen) oder zu zweit (mit einem Computer-Fahrzeug) seine Go-Carts über die Piste. Mich erinnert dieses Spiel ein wenig an die populären Carrera-Spielzeugrennbahnen, bei denen man allerdings auch ohne Computer auskommt.

Vom Grundaufbau her ähnelt das Programm sehr stark *Gridstart*, welches ja aus demselben Hause stammt. Die Auswahlmenüs wurden fast komplett übernommen, sowohl was den grafischen Aufbau als auch was die Wahlmöglichkeiten anbelangt. Beim Spielen fällt dann sofort die katastrophale Steuerung auf. Wie konnte man nur auf die Idee kommen, den Wagen mit „Joystick oben" zu beschleunigen? Dies ist ein unheimliches Manko, denn dadurch ist der eigene Wagen sehr schlecht lenkbar, was bei mir dann öfter ein Fahren im „Schlangenlinien-Stil" zur Folge hatte. Das Gas über den Feuerknopf zu steuern, wäre hier sicher die bessere Lösung gewesen.

Aber auch die sonstige Steuerung ist viel zu sensibel, weswegen man viel zu oft von der Strecke abkommt. Wenigstens explodiert der Flitzer dann nicht, sondern muß nur wieder auf die Piste gebracht werden. Auch sind die Computer-Fahrzeuge etwas zu gut, so daß man ihnen eigentlich immer nur hinterher fahren kann. Das macht sich natürlich auf die Motivation des Spielers ziemlich negativ bemerkbar.

Nach jedem Rennen, das maximal über sieben Runden geht, werden dann in einer Grand-Prix-Wertung Punkte vergeben, und man sieht nun alle bisher erreichten Ergebnisse. Leider wird diese Wertung nicht abgespeichert. Zudem wäre es eigentlich keine schlechte Idee gewesen, auch die Extras vom Vorbild zu übernehmen, um die Fahrzeuge in ihren Eigenschaften verbessern zu können.

Durchschnittliche Grafik und mäßiger Sound runden KARTING GRAND PRIX schließlich zu einem Game ab, das sich durch nichts auch nur um einen Deut aus der Masse hervorzuheben vermag. Also, immer noch kein Hoffnungsschimmer für Amiga-Besitzer und *Supersprint*-Fans. Eine Umsetzung des Originals für den Amiga ist meines Wissens nicht geplant, und das einzige (deutsche) Konkurrenzprodukt *Rally Master* ist auch nicht besser. Traurig, aber wahr! *Michael Kohl*

Grafik	6
Sound	6
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	5
Preis/Leistung	5

„Geistes-Tanz“ bei „Auf los geht's los“

Programm: Mind Dance Vol II, **System:** IBM und Kompatible, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Prism Leisure, **Muster von:** Inter-Mediates, England.

Wer die Fernsehsendung „Auf los geht's los“ kennt, der kann sich schon vorstellen, was bei **MIND DANCE Vol 2** gefragt ist, denn dieses Programm von **PRISM LEISURE,** das in der PC-Leisure-Serie erscheint, bringt nicht mehr und nicht weniger als die obengenannte TV-Show.

Es geht also darum, aus verschiedenen Fachgebieten bestimmte Begriffe zu erraten, indem der Begriff Buchstabe für Buchstabe zusammengesetzt wird. Klar, daß man mit aeiou da die größten Chancen hat, zunächst mal einen Buchstaben zu erraten, der in dem Wort, dem Sprichwort oder dem gefragten Namen auch tatsächlich vorkommt.
Vier Spieler können bei diesem Quiz mitmachen, wobei aus insgesamt zwölf Gebieten zufällig die vorgegebenen Begriffe ausgesucht werden. Ein Spieler beginnt mit der Raterei, und erhält, je nach dem, ob er richtig oder falsch gelegen hat, eine bestimmte, ausgesetzte Punktzahl. Wer gewinnen will, muß die Worte bzw. Namen komplettieren, damit der Balken, der die komplettierten Begriffe anzeigt, weiter wächst. Wer als erster seine „Balken“ voll hat, ist der Gewinner des Spieles.

Natürlich können bestimmte Schwierigkeitsstufen eingestellt werden, und die Regeln verkomplizieren die Sache noch ein wenig (z.B. darf ein Spieler aeiou nicht vorschlagen, wenn er mit seinem Score unter 200 Punkten liegt. Das kann übrigens passieren, da man auch Punkte bei Falschantworten verlieren kann).

Der Sound kann ausgestellt werden (juhu!), was auch durchaus anzuraten ist. Im Spiel stellt sich der Computergegner zumindest in den niedrigen Spielstufen ausgesprochen dämlich an. Das Game kann meiner Ansicht nach aber auch nur Spaß machen, wenn man es mit mehreren menschlichen Mitspielern spielt.

Im Test sind keine Bugs aufgetreten, so daß man von einem günstigen Spiel seiner Klasse sprechen kann. Allerdings soll es Leute geben, die Worteraten an sich etwas langweilig finden.

Martina Strack

Grafik	**6**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**7**
Preis/Leistung	**8**

★ Schnarchiges Puzzle

Programm: Jigsaw Mania, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Robtek, Isleworth, England, **Muster von:** 2 15 26.

Für die Freunde von Puzzlespielen hat die englische Firma **ROBTEK** ein entsprechendes Spiel produziert, das zunächst für den Amiga erschienen ist. **JIGSAW MANIA** bietet dem Spieler die Möglichkeit, aus verschiedenen Motiven auszuwählen und die jeweils 42 Puzzleteile zu einem Ganzen zusammenzusetzen.
Bevor man sich für eines der zur Auswahl stehenden Puzzles entschieden hat, kann man den gewünschten Schwierigkeitsgrad einstellen. Hierzu plaziert man einen Markierungspfeil auf einer Skala, die von 0 - 40 reicht. Diese Einheiten entsprechen den später vorgenommen Bewegungen der Puzzleteile. Hat man beispielsweise den Pfeil auf die Einheit 20 eingestellt, so bedeutet dies, daß nach dem zwanzigsten Setzen eines Teils das als Hilfe dienende komplette Motiv vom Bildschirm verschwindet und man sich fortan auf sein Gedächtnis verlassen muß.
Nun kann man sich ans Werk machen. Ich habe mich zunächst für ein Katzenmotiv entschieden und es dann später noch einmal mit dem Bildnis der Nofretete versucht. Nun erscheinen auf dem Monitor die 42 Teile des Puzzles, bunt durcheinandergewürfelt natürlich, aber jedes einzelne in der richtigen Lage. Das heißt, daß man die Teile nicht drehen muß und somit eine grundlegende Schwierigkeit des „echten“ Puzzlespiels entfällt. Nun klickt man mit der Maus ein beliebiges Teil an (es empfiehlt sich natürlich, mit dem Rand, am besten noch mit einem Eckteil zu beginnen) und befördert es auf diese Weise in ein Window am unteren rechten Rand des Monitors. Links neben diesem Window befindet sich ein weiteres Feld; klickt man dieses an, so schaltet man um in den zweiten Screen des Spiels, in dem links das komplette Motiv und rechts daneben ein leerer Kasten in derselben Größe zu sehen ist. Nun kommt es darauf an, das gewählte Teil mit dem Gesamtbild zu vergleichen und es durch Anklicken mit der Maus an der entsprechenden Stelle in dem leeren Feld zu plazieren.
Wichtig ist, daß man Teile nur anlegen, nicht aber das Puzzle von verschiedenen Stellen aus beginnen darf. Dies sorgt immerhin dafür, daß das Spiel noch einen letzten Rest an Schwierigkeit behalten hat. Nicht passende Teile müssen per Maus wieder zurückbefördert und gegen die richtigen ausgetauscht werden. Da die Aufgabe immer lösbar ist, gleich, wie lang man dafür braucht, wird das Spiel leider sehr schnell langweilig. Vielleicht hätte man die Regeln etwas verschärfen sollen, beispielsweise durch die Vorgabe eines Zeitlimits. Die Option, den Schwierigkeitsgrad variieren zu können, allein reicht jedoch bei weitem nicht aus, daß das Programm für länger als eine Stunde interessant bleibt. Kurze Abschlußbemerkung: Gute Idee - aber schlechte Umsetzung! Einziges Positivum: Die deutsche Anleitung!

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**3**
Spielwert	**3**
Preis/Leistung	**3**

Liebesgrüße aus Moskau

Programm: Tetris, **System:** Atari ST (getestet), Amiga (getestet), Schneider CPC, IBM, C-64 (getestet), **Preis:** ca 65 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, **Muster von:** Mirrorsoft, [2], [15].

Seit Michail Gorbatschov das Zepter der kommunistischen Staatenwelt übernommen hat,

TETRIS auf dem Atari ST,

ist das Ansehen der Sowjetunion in der Welt stark gestiegen. Vor allem in der Sowjetunion ist einiges auf dem wirtschaftlichen und sozialen Gebiet positiv verändert worden. Diese Entwicklung scheint jetzt auch Auswirkungen auf den Computersektor zu haben. Denn wir bekamen von **MIRRORSOFT** ein Spiel mit dem Namen **TETRIS** zugesandt. Allein diese Tatsache hätte uns natürlich nicht in Erstaunen versetzt, doch wir waren schon sehr verwundert, als wir lasen, daß eine russische Programmierergruppe für dieses Spiel verantwortlich zeichnet. Nun gut, soviel zur Vorgeschichte, jetzt aber zum Spiel.

Aus den wilden Steppen hinter dem Ural kommt das faszinierendste Computerspiel aller Zeiten. Dieselbe Geisteskraft, die die größten Schachmeister hervorbringt, hat jetzt ein Spiel entwickelt, das durch seine trügerische Einfachheit besticht. So zumindest verspricht es die Beschriftung des Außencovers. Ganz von der Hand zu weisen ist diese Beschreibung, obwohl es zwar etwas dick aufgetragen ist, allerdings nicht. Denn das Spiel übt eine überdurchschnittliche Anziehungskraft trotz relativ durchschnittlicher Wahl der spielerischen Mittel auf. Um mit Ottis Worten zu reden: Worum geht's? Ganz einfach, es „fallen" Blöcke verschiedener Formen auf das Spielfeld. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, die Blöcke so zusammenzupassen, daß **lückenlose** horizontale Reihen fertiggestellt werden. (Anm. Nicht nur die oberste Reihe zählt, sondern auch alle darunterliegenden.) Sollte man eine lückenlose Reihe gebaut haben, so verschwindet die betreffende, und man hat wieder mehr Platz auf dem Spielfeld.

... auf dem C-64,

Das ist an sich die wichtigste Sache, auf die man achten muß, weil das Spiel zuende ist, wenn man mit seinen gestapelten Blöcken eine gewisse Höhe erreicht (oberer Spielfeldrand). Sollte sich die Situation zuspitzen, d.h. die Höhe der gestapelten Steine immer mehr zunehmen, ist es anzuraten, die Eins auf dem Zehnerblock zu tippen. Durch diese Maßnahme bekommt man schon vor dem normalen Erscheinen des nächsten Bausteins eben diesen zu sehen, was sich logischerweise sehr positiv auswirkt. Doch diese Einrichtung des Spieles würde ich nur im äußersten Notfall benutzen, weil sonst die Spannung des Spiels extrem nachläßt.

Aber zurück zum Spiel, denn man kann, soll und muß Steine in gewisse Positionen regelrecht einpassen, indem man mit dem Joystick die Blöcke in die richtige Richtung dirigiert. Außerdem ist es möglich, einen Spielstein schon früher einzufügen, wenn man schon vorher sieht, daß er genau paßt. Dies erreicht man durch Nach-unten-ziehen des Sticks, was wiederum mit einer höheren Scorewertung verbunden ist und sich dadurch logischerweise sehr positiv auf den Zählerstand auswirkt. Die Scorewertung selbst ist nun wieder davon abhängig, welchen Level man von vornherein einstellt. Denn je höher der Level, na wer kann sich's denken, na klar, umso höher die Punktzahl. Gemeinerweise erhöht sich der Level mit zunehmender Spieldauer automatisch, was das Spiel natürlich nicht einfacher macht. Nach anfänglichen Schwierigkeiten richtig abzuschätzen, kommt man schon nach kurzer Spielzeit sehr gut mit diesem exzellenten Spiel zurecht. Doch auch dieses Spiel hat, trotz seiner schlicht und ergreifend genialen Spielidee, auch Punkte die man hätte besser machen können. Da wäre zunächst das Scrolling zu nennen, das auf Computern wie dem ST und dem Amiga auf jeden Fall besser hätte gelöst werden können. Und auch die Spielsteine selbst hätte man noch mit Effekten versehen können. Nichtsdestotrotz ist die Spielfeldumrandung und das Titelbild im Verhältnis sehr gelungen, was deutlich macht, daß die Genossen auch schon einiges können. Doch nun zum Sound, man hat zwar auf dem ST, aber vor allen Dingen auf dem Amiga, schon Besseres gehört, doch er ist trotz seines stereotypen Ablaufes nicht langweilig und geht einem, im Gegensatz zu anderen Sounds, nicht auf die Nerven. Aber Vorsicht, liebe Leute, setzt Euch bloß nicht vor die Kiste, wenn Ihr noch irgendetwas anderes vorhabt, denn dieses Spiel macht absolut süchtig. Wir von der Redaktion hätten aufgrund dieses Spiels für diesen Monat fast eine Sparausgabe herausgeben müssen, weil es wirklich nur sehr schwer möglich ist, sich von TETRIS zu trennen. Fazit: Wenn man TETRIS spielt, kann es leicht passieren, daß man zu einem traubenzuckerfutternden Gehirnakrobaten wird, der sich mit nichts anderem mehr

... dem Schneider

... und dem IBM.

beschäftigt als mit diesem Game. Doch lange Rede, kurzer Sinn, die Bewertung: *jh*

Grafik	8
Handhabung	9
Technik	11
Spielwert	12
Preis/Leistung	10

»Vorsicht, liebe Leute, setzt Euch bloß nicht vor die Kiste, wenn Ihr noch irgendetwas anderes vorhabt. Fast hätten wir diesmal eine Sparausgabe fahren müssen, weil wir uns von TETRIS nicht losreißen konnten.«

Und **Martina** hat sich für Euch die C-64-Version angeschaut: Generell kann ich nur zustimmen, daß TETRIS süchtig macht - und das mit der Notausgabe wäre auch fast eingetroffen, wenn nicht ein guter Geist alle Tetris-Versionen weggeschlossen hätte. Allerdings treten die grafischen Mängel der ST- und Amiga-Version beim C-64-Game noch eklatanter zum Vorschein. Titelbild und Hintergrundgrafik sind zwar hier auch als gelungen zu bezeichnen. Allerdings ruckelt das Scrolling sehr stark, und die Farben der Steinchen sind auch nicht besonders gut gewählt. Als Unterschied zu den anderen Versionen sei noch genannt, daß der Sound auf die Dauer sehr nervt, weshalb es zu empfehlen ist, die Sound-FX in der Highscore-Liste anzuwählen. Außerdem kann Tetris auf dem 64er pausiert werden. Die schlechte Grafik beeinträchtigt den Spielspaß bei dieser Version schon erheblich. Außerdem kam mir das Ganze auf dem 64er leichter zu lösen vor. Fazit: Auf dem C64 nicht mehr uneingeschränkt zu empfehlen.

Spielfieber

Programm: Las Vegas, **System: Atari ST (getestet), Amiga, Preis: ca. 30 Mark, Hersteller:** ANCO Software Ltd., 35 West Hill, Dartford, Kent, DA1 2EL, **Muster von:** Entertainment International, England, 10.

Wer nach einer Spielautomatensimulation für seinen Atari ST Ausschau gehalten hat, kann sich nun **LAS VEGAS** von **ANCO SOFTWARE** besorgen. Dieses Programm besteht aus insgesamt drei Spielen: der Slot Machine, High or low und (natürlich) Black Jack. Ziel des Spiels ist es, in Las Vegas die Bank zu sprengen, was allerdings nur am Black-Jack-Tisch möglich ist. Angefangen wird mit der Slot-Machine, wo der Einsatz 10 Cents beträgt. Wenn Sie nun genug Glück haben, das Las Vegas-Schild (besteht aus mehreren einzelnen Buchstaben) aufleuchten zu lassen, geht es am High or low-Tisch weiter. Allerdings auch nur unter der Voraussetzung, daß Sie zwei Dollar besitzen. Bei High or low bekommen Sie fünf Karten. Eine Karte wird aufgedeckt, und Sie müssen entscheiden, ob die nächste Karte einen höheren (high) oder niedrigeren (low) Wert hat. Haben Sie mindestens 100 Dollar zusammen, dürfen Sie Ihr Glück am Black Jack-Tisch versuchen. Hier gelten die „üblichen" Regeln. Nur eine Besonderheit ist mir beim Testen aufgefallen: Besitzt der Computer die gleiche Punktzahl wie der Spieler, so gewinnt der Computer (hey, Stefan! Das ist beim Black Jack – oder 17 und 4, wenn einer die Bank hat, immer so! Anm. d. „Spielers" mk).

Na ja, man kann damit leben. Bis man aber die Bank gesprengt hat, vergeht mit Sicherheit viel Zeit, denn der Rechner ist recht schlau und läßt sich nicht so leicht verschaukeln. Grafikmäßig ist LAS VEGAS anspruchsvoll gemacht und die Anordnung der Karten usw. übersichtlich. Wer für die Spielhalle oder fürs Kasino trainieren will, sollte sich LAS VEGAS kaufen. *Stefan Swiergiel*

Grafik	8
Handhabung	8
Technik	8
Spielwert	7
Preis/Leistung	7

Der IBM kriegt Flügel

Programm: Falcon - the F-16 Fighter Simulation, **System:** IBM, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Spectrum Holobyte, USA, **Muster von:** Mirrorsoft, England.

Nun kann man das Gefühl, daß stärkste Kampfflugzeug der Welt zu fliegen, auch auf dem IBM-PC genießen. Frei nach dem Film „Der stählerne Adler" kann man mit einer F-16 durch die Lüfte jagen und MIG's vom Himmel holen (bitte nicht allzu wörtlich nehmen!). Doch vor dem Vergnügen kommt bekanntlich die Arbeit. Bevor man sich nämlich vom Boden löst, sollte man erst einmal die Anleitung studiert haben. Diese ist in Englisch abgefaßt und hat einen Umfang von sage und schreibe 131 Seiten! Einen derartigen Umfang einer Dokumentation habe ich, zumindest bei „Spiel"-Programmen, bislang nur selten erlebt. In dieser Anleitung wird wirklich alles erklärt, was auch nur irgendwie mit der F-16 zu tun hat. Dies fängt an bei der Beschreibung des Cockpits und der Instrumente und endet bei einer ausführlichen Erläuterung der wichtigsten Flugmanöver, mit allen Vor- und Nachteilen eben dieser Manöver.

Hier wird bei Anleitungen endlich einmal ein Standard gesetzt, an dem man in Zukunft alle anderen Dokumentationen zu Simulationsprogrammen messen kann.

Hat man sich dann endlich durch die Anleitung gearbeitet, dann kann man daran gehen, das Programm zum ersten Mal zu laden. Hierbei hat man dann, was bei den IBM's ja mittlerweile zu einer Art Standard geworden ist, die Möglichkeit, die verwendete Grafikkarte anzugeben. Hier entscheidet sich dann auch die Qualität der Grafik, die in den einzelnen Versionen doch einige große Unterschiede aufweist. Das Spieltempo ist stark von der verwendeten Rechner- bzw. Prozessorversion abhängig. Während bei einem 8088 die Animation der Grafik doch recht langsam ist, können sich die Besitzer eines AT's oder eines Computers mit einer 80286- oder 80386-CPU auf ein rasantes Programm freuen. Aber auch mit einem 8086-Prozessor kommt schon ein annehmbares Tempo zustande.

Hier liegt dann auch das Problem der Bewertung, da es eben, je nach Computer- oder Prozessortyp, doch sehr starke Unterschiede in der Spielbarkeit gibt. Deshalb habe ich mich entschlossen, einige „Von-Bis-Noten" zu vergeben. Ansonsten handelt es sich um einen ganz normalen Flugsimulator, der eben um einige Kampfelemente erweitert wurde. Die Steuerbarkeit ist leider nicht sehr gut, vor allem dann nicht, wenn man einen Joystick verwendet. Hier ist es ausnahmsweise mal so, daß ein Programm besser über die Tastatur zu steuern ist. Die Grafik kann als gelungen bezeichnet werden. Es gibt viele Zwischenszenen, die sehenswert sind. Aber auch hier hängt alles vom Tempo des Computers ab. Man hat auch die Möglichkeit eingebaut, die Ansicht zu ändern, was ja schon beim Flight Simulator II miteingebaut war.

Fazit: Je nach Computersystem ist ein mittleres bis gutes Programm entstanden, das sich zumindest die Besitzer eines schnellen PC's (mindestens 8-MHz-Taktfrequenz) nicht entgehen lassen sollten.

Ottfried Schmidt

Grafik	8-9
Handhabung	7
Spielwert	5-7
Steuerung	5
Programmablauf	4-8
Preis/Leistung	6

Kriegerisch

Programm: Advanced Tactical Fighter, **System:** Schneider (getestet), Spectrum (getestet), C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Digital Integration, Camberley, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Da streiten die Europäer noch, wie und wann der „Jäger 90" wohl finanziert werden soll, und siehe da - bei **DIGITAL INTEGRATION** ist er schon aufgetaucht! Zwar trägt das Ganze auch den als Flugsimulator zu interpretierenden Titel **ADVANCED TACTICAL FIGHTER**, aber das Programm ist eher ein Kampfsimulator und hat weniger mit fliegerischem Geschick und Können zu tun. Die Aufgabe des Spielers ist es nämlich, eine fiktive Welt von allen feindlichen Stützpunkten, Industrien, Kampfeinheiten und Kommunikationsmitteln zu befreien, damit die „Alliierten" einen glorreichen Sieg davontragen können. Damit eventuelle Ähnlichkeiten zu vergangenen oder zukünftigen Weltkriegen vermieden werden, hat die Herstellerfirma eine Routine eingebaut, die bei jedem Spielstart eine neue, völlig zufällige und fiktive Welt erstellt. Diese Welt wird dann in Form einer Weltkarte auf den Bildschirm gezaubert (eine geniale Idee...), wobei sowohl alle eigenen als auch die gegnerischen Stationierungspunkte und der derzeitige Stützpunkt des ATF eingetragen sind. Nach dem Druck auf den Feuerknopf gibt's noch ein Display, und zwar muß nun das Leergewicht des Fighters nach Wahl des Spielers mit Treibstoff, Kanonenmagazinen, ASRAAM- und Maverick-Raketen ausgefüllt werden. Dabei sollte man den Treibstoff und Die Kanonenmagazine bis zum Rand auffüllen, denn beides braucht man während des Games am häufigsten. Die ASRAAM-Raketen sind ganz hilfreich bei dickeren Brocken und werden nach der Auswahl mit „N" und dem Abschuß mit „M" mit dem Joystick ins Ziel gebracht, die Mavericks vernichten bei einmal erkanntem Ziel automatisch feste Bodenziele.

Nach einem weiteren Druck auf den Feuerknopf erkennt man auf dem Bildschirm links den künstlichen Horizont, der die Art des Geländes und dessen Höhe angibt, rechts davon die Anzeigen für den Bordcomputer, eine verkleinerte Weltkarte mit dem Standort des Flugzeuges und ein Kartenausschnitt mit der Anzeige feindlicher Flugzeuge, der näheren Umgebung und vorhandenen Stationierungspunkten. Am unteren Bildschirmrand gibt's ein In-Flight-Display, auf dem der Computer wichtige Informationen während des Fluges anzeigt (so z.B., wenn sich eine feindliche Rakete nähert, damit man einfach mit „J" deren Zielsuchmechanismus verwirrt), und ganz unten befindet sich die Treibstoff-, Fahrgestell-, Raketen- und Stützpunktanzeige. Letzterer fällt besondere Bedeutung zu, denn sie zeigt die Anwesenheit **eigener** Stützpunkte, auf denen man landen kann, damit der Treibstoff aufgefüllt und notwendige Reparaturen ausgeführt werden können. Das Landen geschieht übrigens vollautomatisch (mit „L"). Wer trotzdem selbst einmal auf eine saubere Bruchlandung scharf ist, kann mit 2*„L" den Landecomputer ausschalten. Als letztes strategisches Feature wäre jetzt nur noch die Datenbank zu nennen, die beim Durchblättern Anzahl und Stellung von Stationierungspunkten preisgibt und somit die Orientierung erleichtert.

Foto: Spectrum-Version

Foto: Schneider-Version

Wem dieses Angaben aber immer noch zu ungenau sind, kann mit „Enter" die Datenbank jeweils auf das Ziel programmieren, das zuletzt auf dem In-Flight-Display angezeigt wurde. Uff, das war 'ne ganze Menge Zeug auf einmal, aber nach diesem wichtigen Vorgeplänkel kann sich der geneigte Strategie-Fan nun voll ins Getümmel stürzen. Mit „Q" wird der Schub auf 100% erhöht, und dann kann's mit Joystick nach oben in die luftigen Höhen gehen. Eines dürft Ihr dabei nicht vergessen: Das Fahrgestell muß unbedingt mit „U" eingezogen werden, sonst kommt's schnell zum Crash mit Mutter Erde! Solltet Ihr aber diese letzten beiden Hürden auf dem Weg zu einem rundum gelungenen Spiel genommen haben, erwartet Euch ein herrliches Bodenscrolling, das zumindest auf dem Specci (fast) alles bisher in der animierten Vektorgrafik Dagewesene in den Schatten stellt. Dieses Scrolling ist bei jeder Flugbewegung absolut flüssig und erzeugt ein herrliches Fluggefühl, bei dem das Spielen wirklich Spaß macht. Etwas schwächer, weil langsamer und ruckeliger war da schon das Scrolling beim Schneider. Dies wiegt zwar schwer, wird aber durch die absolut identischen, guten strategischen Features wieder etwas aufgewogen. Trotzdem schnitt die Schneider-Fassung im ganzen etwas schlechter ab, denn neben diesem wunden Punkt gibt's noch ein gräßliches Bildschirm-Wackeln, wenn ein Flugzeug beschädigt wird oder gar abstürzt, sowie einen mageren Sound mit schwachen FX und einer mittelmäßigen Titelmelodie. Nur in diesem Punkt bietet der Specci übrigens ähnliche Qualitäten.

Alles in allem ist der ATF aber jedem strategisch interessierten Action-Fan ans Herz zu legen, denn die Handlung und Spielweise ist komplex und läßt so schnell keine Langeweile aufkommen. Hinzu kommt die technische Raffinesse, mit der das Game auf dem Spectrum produziert wurde, was erheblich zur Spielbarkeit und Freude am Spiel beiträgt. Als einziger Kritikpunkt bleiben die mangelnden fliegerischen Fähigkeiten des Programms, denn da hätte einiges besser gemacht werden können. DIGITAL INTEGRATION scheint sich mittlerweile schon auf das Gebiet der Kampfsimulatoren spezialisiert zu haben, denn ATF ist eines der besten Games dieser Art, die ich in letzter Zeit gesehen habe. Wenn demnächst auch noch die umständlichen Tastaturbelegungen entfallen würden (zugunsten besserer Flugsimulator-Eigenschaften), dann könnte die Firma wohl Marktführer in dieser Sparte werden. *philipp*

(Spectrum/Schneider)		
Grafik	9	8
Strategie	10	10
Handhabung	7	7
Spielwert	10	10
Preis/Leistung	10	9

c16chris

Ein Hauch von „Onedin-Linie"

Programm: Ports of Call, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 95 Mark, **Hersteller:** Aegis, USA, **Muster von:** 16.

„Wir lagen vor Madagaskar und hatten die Pest an Bord!" Traurig, aber wahr! Mit **PORTS OF CALL** werdet Ihr in die Welt der Seefahrer entführt. Allerdings habt Ihr die Matrosenzeit schon hinter Euch gebracht und dabei genügend Erfahrungen sammeln können, um jetzt eine eigene Reederei eröffnen zu können. Da ich schon immer einmal Reeder sein wollte, wage **auch ich** den großen Schritt, ein eigenes Unternehmen zu eröffnen. Natürlich habe ich vorher meine Kapitänslaufbahn zu Ende geführt, um das nötige Grundkapital für einen guten Start zu haben.

Das Ladebild bestätigt mich in meinem Vorhaben, einen ewigen Traum Wirklichkeit werden zu lassen. Vor meinen Augen wird eine Ladung abgesetzt mit den üblichen Daten zum Programm. Die ersten Grafiken sind echt vielversprechend. Ach ja, bevor es jetzt richtig los geht, muß selbstverständlich der ganze Behördenkram erledigt werden. Name des Reeders, Name der Reederei, was halt alles so anfällt. Was jetzt noch fehlt, das sind die Schiffe - oder erst einmal nur **das** Schiff.

Also betrachten wir uns einmal das Auswahlmenü etwas genauer: Da hätten wir oben rechts einen Globus. Klicke ich diesen an, kann ich die Reiseroute meines Schiffes betrachten. Jetzt natürlich noch nicht, habe ja noch keinen Kahn im Wasser. Gehen wir weiter! Unter dem Globus befindet sich die Pforte zum Büro. Steure ich mit der Maus (kleiner Anker) dieses Kästchen an, kann ich mich vergewissern, daß im Büro alles in Ordnung ist. Selbst in der Spielbeschreibung wird ausdrücklich daraufhingewiesen, daß man regelmäßig in die heimischen vier Wänden reinschauen soll, da sich sonst die Belegschaft an der Kasse vergreift. Aber jetzt habe ich mich genug im Ledersessel geaalt! Ein Blick auf die Statistik bringt zur Zeit eh nichts. Ich seh lieber mal zu, daß ich endlich ein Schiff mein Besitz nennen darf. Dazu gehe ich wieder ein Auswahlkästchen weiter nach unten. Mit dem Lift geht es jetzt in die Etage, die ich mir zu Beginn leisten kann - zu den billigsten Schiffen. Die beiden anderen Schiffsklassen sind für den Anfang noch ein wenig zu hoch. Fünf Millionen sind nicht gerade viel, wenn man sich vor Augen hält, daß der billigste Kutter eine runde Million kostet. Ein Wunder, daß sich diese Schüssel überhaupt noch über Wasser hält. Nach dem Kauf von der Nußschale gibt der Computer auch noch seinen Kommentar dazu. Danke! Jeder fängt mal klein an, aber zwei Schiffe Baujahr 61 müssen es schon sein. Wenngleich die fälligen Tageskosten dadurch enorm steigen. Dafür kann man aber mit dem Transport mehr einnehmen, da ein Schiff kurze Touren übernehmen kann und das andere die dicken Aufträge von Hafen zu Hafen bugsiert. Worin dabei der Vorteil liegt, erkläre ich später. Jetzt werden die beiden Blechbüchsen erst einmal getauft. Hier empfiehlt sich ein angefeuchteter Wattebausch, da die Kiste sonst sinkt, bevor sie jemals den Heimathafen verlassen hat. Diesen hat man im übrigen auch zwischendurch auswählen dürfen. Nach Vancouver wollte ich schon immer, so daß ich meine Geschäfte von Kanada aus in Angriff nehme.

»PORTS OF CALL ist ein äußerst interessantes Gesellschaftsspiel, das uns so manche Nacht ‚durchleben' läßt!«

So, die Reederei steht soweit! Es kann also richtig losgehen! Auf der unteren Reihe des Menüs kann ich rechts meine Geschäftsskala im Auge behalten und in der Mitte die Zeit verfolgen. Untergliedert in Tage, Wochen und Monate vermittelt die Skala wirklich einen ausgezeichneten Überblick. Ich freue mich schon jetzt auf das hundertjährige Bestehen (dicke Fete)! Doch kommen wir endlich zum Spiel selbst. Es wird Zeit, daß ich endlich wieder Seeluft schnuppern kann. Dazu geht man mit dem kleinen Anker auf das grüne Feld, welches sich links von der Zeittafel befindet, klickt das „Start Action" an, und los geht's.

In der Kapitänskajüte angekommen, fühle ich mich schon richtig wohl. Aus dem Bullauge blicke ich auf Vancouver und halte mir diverse Daten des Landes vor Augen, die ich unter dem Schiffsfenster entdecke. Nicht schlecht! Doch ab jetzt zählt nur noch die Bordtafel, damit meine Schiffe endlich aktiv werden. Zunächst lasse ich ein Schiff instandsetzen, damit wenigstens ein Kahn Hochseetauglich ist. Womit auch schon die anfängliche Bemerkung in Bezug auf Kurz- und Langstrekken erklärt sei. Die rotte Kiste schippert bei mir nur im Nahverkehr, während der renovierte Äppelkahn mit Millionenfrachten die Häfen verläßt. Na läuft doch bestens! Als nächstes wird der Tank randvoll gemacht. Was sein muß, muß sein! Hui, ich bin ja schon fast Pleite. Wird Zeit, daß ich für meine Schwimmschalen zwei schöne Frachten chartere. Nachdem ich auch das geklärt habe, gehe ich auf „Load", um auslaufen zu können. Juchhu, es geht los!

Halt, lasse ich mich jetzt von einem Schlepper für läppische 6000 $ aus dem Hafen ziehen, oder fahre ich selbst raus? Ach, selbst ist der Mann! Mist! Hätte ich doch nur den Schlepper genommen. Aber Übung macht den Meister! Dazu einen kleinen Tip: Ablegen sollte man erst einmal in Karachi oder Point Hope probieren, da es dort am einfachsten ist. Auf dem Weg nach Alaska muß man allerdings an ein paar Eisbergen vorbei, was aber auch nicht schlecht zum Üben ist. Lernen muß man es so und so, da es auch vorkommen kann, daß die Schlepper streiken, und man auf alle Fälle per Handsteuerung in/aus den(m) Hafen muß. Damit man mit der Steuerung recht schnell vertraut ist, empfiehlt es sich, die Anleitung genau durchzulesen, wo sie sehr gut beschrieben ist (sogar mit Bildchen). Doch sei noch folgendes gesagt. Auslaufen kann man hinterher meistens selbst übernehmen, aber beim Reinfahren empfiehlt sich tatsächlich ein Schlepper. Die Schäden am Schiff sind am Ende immer teurer als die Schlepperkosten.

Zum Auftanken gibt es leider keine Tips, da die Preise in den Häfen stets schwanken. Zumindest ich habe in Lima immer sehr günstig tanken können. Muß aber nicht die Regel sein. Unter einhundert Dollar ist jedenfalls verdammt günstig - also volltanken. -

Mittlerweile ist ein Jahr verstrichen, und meine Bilanzen sind äußerst dürftig. Für die Banken bin ich nicht kreditwürdig, das Bargeld hält sich auch die Waage, und meine Schiffe verrotten immer mehr. Mein Kutter für die Kurzstrecken hat sogar nur noch 22 Prozent Schwimm-

tauglichkeit. Trotzdem jage ich die Crew mit einer guten Fracht an Bord über den Atlantik. Wenn der heil ankommt, kann ich mir die Reparatur mit Sicherheit leisten. Leider kommt es nicht mehr dazu. Vor meinen Augen spielt sich das Drama ab. Ganz seicht taucht der Kahn samt Mannschaft in die unendlichen Tiefen. „Flipper" kommt noch mit ein paar Freunden vorbeigeschwommen, und das war's dann auch. Lediglich zehn Leute haben diese Katastrophe überlebt. Ich bin mit den Nerven völlig am Ende. Leider nicht nur mit den Nerven, da die andere Nußschale langsam verrostet, und sich die Ratten an Bord verdammt wohl fühlen. Jede Entrattung kostet auch noch lockere 10000 $ und fünf Tage. Frachten mit Zeitbegrenzungen kann ich schon lange nicht mehr annehmen. Bis es dann endlich soweit ist - Konkurs. Der Pleitegeier beendet mein Spiel (Glück, es ist schon 3 Uhr nachts). Aber morgen kann ich mich in der harten Geschäftswelt bestimmt durchsetzen.

Noch ein paar Details zum Spiel:

Wenn Euch am Anfang die Frage nach der Spieldauer gestellt wird, entscheidet Euch für eine begrenzte Zeit (1, 2, 3 Stunden). Bei vier Leuten kommt man sonst nie ans Ende, da man von alleine so und so nicht aufhört. Womit auch die maximale Spieleranzahl erwähnt sei (1-4). Allerdings kann man ja noch Leute einstellen, indem man einer weiteren Person einfach ein Schiff aus der Reederei anvertraut.

Interessant sind vor allem die eingebauten Tücken, mit den entsprechenden Kommentaren. So kann es durchaus passieren, daß man vor dem Ablegen heimlich angesprochen wird, ob man interesse an einem kleinen Geschäft hätte (Psst..). Natürlich war ich nie abgeneigt, doch spielte die Summe natürlich auch eine Rolle. Für poplige 10000 $ riskiere ich keine große Strafe. Hat der heimliche Auftraggeber die Summe verdoppelt, war ich selten abgeneigt. Am meisten brachte mir bei so einer Aktion der Transport von getarnten Waffen ein - satte 500000 $. Leider wurde ich auch gelegentlich vom Zoll erwischt, so daß Gewinn und Verlust am Ende sich deckten. Lästig sind auch die Reisen von Asien nach Europa und umgekehrt. Jedesmal geht es durch den Suez-Kanal, was 70000 $ Verlust bedeutet. Die sollte man also von vornherein vom Gewinn abrechnen. Zeitfrachten sollte man sich auch gut überlegen, da jede Verspätung eine Menge Geld kostet. Deshalb ist ein Sturm sehr ungern gesehen. Selbst, wenn man ihn durchfährt, kostet er Zeit und bringt Schäden am Schiff mit sich. Zeitverluste bringen auch Rettungsaktionen und Ausweichmanöver mit sich. Aber wer bringt es schon fertig, eine Rettungsinsel mit einem winkenden Männchen links liegen zu lassen? Den Ausweichmanövern muß man sich sowieso stellen. Dazu sind schnelle Reaktionen erforderlich.

Insgesamt ist das Spiel einfach spitze, wenngleich Sound und Grafik teilweise zu kurz kommen. Ansonsten ist beim Test nichts negativ in Erscheinung getreten. Für Strategiefreunde, die vor allem gerne mit Geld arbeiten, ist dieses Spiel ein Lekkerbissen, der jedem mundet. Die deutsche Anleitung trägt zusätzlich dazu bei, daß die Spielfreude recht schnell Fuß faßt. Von „Ports of Call" aber wieder loszukommen dauert bei weitem länger. Viel Spaß!

Thomas Brandt

ASM HIT

Grafik	11
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	11
Preis/Leistung	9

Aufmarsch der Truppen

Programm: Empire, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Interstel Corporation, Webster/USA, **Muster von:** Thomas-Müller-Computer-Systeme, Postfach 2526, 7600 Offenburg. Tel. 0781/76921.

EMPIRE - WARGAME OF THE CENTURY nennt sich ein neues Kriegssimulationsspiel der Fa. **INTERSTEL/USA.**

EMPIRE kann von bis zu drei Spielern (Computer oder Mensch) gleichzeitig bedient werden, wobei der Schwierigkeitsgrad der Strategiefähigkeit des Computers beeinflußt werden kann. Kriege finden entweder zu Land, auf dem Wasser oder in der Luft statt. Folgende Truppeneinheiten stehen zur Verfügung: Armeen, Düsenjäger, U-Boote, Zerstörer, Flugzeugträger, Kriegsschiffe, Kreuzer und Truppentransporter.

Das Programm arbeitet sowohl auf Schwarz/Weiß- wie auch auf Farbmonitoren. Gesteuert wird die Simulation über Maus oder Keyboard, wobei auf dem Bildschirm bei Truppenbewegungen immer nur ein kleiner Teil des umgebenden Landabschnittes zu sehen ist (man weiß also nie, an welcher Stelle des Kontinents sich der oder die Mitspieler befinden). Insgesamt kann man über dreißig verschiedene Kommandos geben und entsprechend die Truppenbewegungen steuern. Man kann zwischen vorgegebenen Kontinenten oder selbst erstellten bzw. zufällig erzeugten Kontinenten wählen.

„So, das hört sich ja nicht schlecht an", dachte ich, und begann nun erst einmal mit dem Aufbau des Landes. Hierzu wählte ich den Befehl aus, der den Computer selbstständig eine Welt erschaffen läßt, die vorher gänzlich unbekannt ist. Nach einer Weile war dann alles vorbereitet, und ich erhielt eine Ausgangsbasis (oder besser gesagt: eine Stadt mit einer Fabrik, welche jetzt diverse durch mich festzulegende Kriegsmaschinerien erzeugte). Ich entschied mich zuerst einmal für Armeen, denn nur damit ist es möglich, andere Städte des Kontintents zu erobern und zur weiteren Produktion neuer Waffen zu nutzen. Mit meiner Armee erkundete ich dann die nähere Umgebung und hatte bald das Glück, eine weitere Stadt zu bezwingen. In der Zwischenzeit wurde mir mitgeteilt, daß weitere Armee-Einheiten produziert wurden, die ich ebenfalls jetzt steuern konnte. Die Steuerung funktionierte folgendermaßen: Mit dem Mauspfeil klickte ich die entsprechende Armee an und halte den linken Mausknopf gedrückt. Bewege ich nun die Maus in irgendeine Richtung, erscheint eine Linie - ausgehend von meiner Truppe, die ich entsprechend des Aktionsradius' der Einheit verlängern und verschieben kann. Lasse ich den Mausknopf los, setzt sich die Truppe in Bewegung und versucht, möglichst schnörkellos den festgelegten Zielpunkt zu erreichen. Bei Angriffen der Gegner oder Städte verfährt man genauso (Zielpunkt ist dann das Zentrum der Stadt oder des Feindes).

Mit der Zeit ist man in der Lage, auch Düsenjäger, U-Boote u.ä. zu konstruieren, was ja auch unbedingt erforderlich ist, wenn man alle unbekannten Meere oder Landmassen erkunden möchte. Trifft man auf den Feind, sollte man bald die Truppen zusammenziehen und konzentriert angreifen. Der strategischen Fantasie sind jedoch grundsätzlich keine Grenzen gesetzt. Alles, was einem weiterhilft, ist (im Rahmen des Möglichen) erlaubt. Peinlich wird es, wenn man zu dritt spielt, bzw. zwei Computergegner ausgewählt hat und diese sich zusammentun, um einem das Leben schwer zu machen. Dann ist es meist hoffnungslos, und man ist sehr bald ausradiert. Hat man Glück, so kann es auch passieren, daß sich die zwei Gegner gegenseitig angreifen, und man als lachender Dritter nur noch abzuwarten braucht, bis man im günstigsten Moment zuschlagen kann!

Das Programm ist grafisch relativ schlicht aufgemacht, was man bei einem Strategiespiel nicht überbewerten sollte. Alles, was man zur Übersicht benötigt, ist da - und vor allem die Idee der begrenzten Sicht ist gut umgesetzt worden. Strategisch ist EMPIRE sehr interessant, da grundsätzlich andere Voraussetzungen geschaffen werden, wenn man ein neues Land auswählt. Die Handhabung des Programms ist sehr gut, da alles über die Maus bzw. über „Pull Down Menues" gesteuert werden kann. Für denjenigen, der Kriegssimulationen aus strategischen Gründen mag, ist EMPIRE sicherlich ein Muß. Wer jedoch eher Wert auf effektvolle Grafik legt, wird hier nicht unbedingt auf seine Kosten kommen. Als Fazit bleibt für mich noch der Hinweis, daß EMPIRE - WARGAMES OF THE CENTURY auch auf lange Sicht hin interessant bleibt, da immer wieder neue Rahmenbedingungen geschaffen werden können, die den Spielwert (unabhängig von allen Vorurteilen und Einwänden in Bezug auf Kriegsspiele) entscheidend hervorheben. *Uwe Winkelkötter*

Grafik	8
Handhabung	10
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	5

VOM RAND DE
VON DEN GRENZEN DI

RING WARS-Ein Computerspiel für den Commodore 64, Schneider CPC, Spectrum, IBM Amiga und Atari ST

Wir begrüssen Anfragen des Gross-und Einzelhandels! Alle Spiele mit deutscher Übersetzung!

Cascade Games Ltd., 1-3 Haywra Crescent, Harrogate, N. Yorks. HG1 5BG, England.
Tel: 0044 423 525325 Fax: 0044 423 530054

CASCADE

ES ALLS ...
ER ZEIT ...

Verirrt und vergessen! eine Zivilisation, die wir nicht verstehen und Maschinen, die wir uns nicht einmal vorstellen können.

RING WORLDS – ihr Zweck war es, unbewohnte Welten zu finden, um sie bis aufs letzte auszubeuten; aber irgendetwas ging schief.

Ein Programmierfehler? Vielleicht ...
Aber das ist jetzt unwichtig, denn Hunderte von RING WORLDS schließen sich zusammen und nähern sich unserem Sonnensystem; und sie verschlingen dabei alles, was ihnen in die Quere kommt.

RING WORLDS – erforschen Sie das Sonnensystem, und lassen Sie sich von ausgezeichneter Grafik und 3D-Action begeistern!

Ihre Staffel macht sich bereit, das Sonnensystem zu verteidigen; und Sie planen Ihre Taktik mit Hilfe der Navigationsführung. Nun Können Sie sich auf Ihrem Bildschirm die Karte des Planetensystems ansehen, während gleichzeitig eine Ansicht der Außenwelt im Kleinformat erscheint.
Behalten Sie einen kühlen Kopf, denn es stehen mehere Ziele zur Auswahl! Welches ist das wichtigste? Nur Sie können dies entscheiden ...

Ihr Ziel ist es, immer tiefer in diese seelenlose Maschinerie einzudringen, um dann schließlich im Zentrum dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Können Sie entkommen, bevor es zu spät ist?

RING WARS

RING WARS...SIE *MÜSSEN* ES SCHAFFEN!

Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Tel. 0 21 01/607-0

Mitvertrieb: Microhändler
Österreich: Karasoft
Schweiz: Thali AG

Im Blickpunkt

PARANOIA bei MAGIC BYTES!

Eschwege (M.S.). Verschiedenen Gerüchten zufolge sollen ja schon einige computergeschädigte Freaks durch die Gegend laufen, die durchs Computern zum Fall für den Psychiater geworden sind. Warum sollte man sich also nicht mal die Couch sparen und stattdessen den Computer geistig etwas verwirren? Was dabei herauskommt, wenn man dem guten C-64 eine kleine Paranoia einprogrammiert, beweist MAGIC BYTES eindrucksvoll mit dem Game PARANOIA KOMPLEX, das so ungefähr alle Höhen und Tiefen eines Computerlebens auf die Schippe nimmt, die man sich vorstellen kann...

Programm: The Paranoia Komplex, **System:** C-64 (Demo gesehen), Atari ST, Amiga, Spectrum, Schneider, **Preis:** (stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest), **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** Demo von Magic Bytes.

Gar seltsame Dinge tragen sich auf der Erde des nächsten Jahrtausends zu: Nicht genug damit, daß endlich der absolute Weltfriede eingetreten ist (**Hartwig Nider-Gassel**, der Erfinder dieses Spiels, ist halt Optimist), nein, dummerweise erinnert sich eine verstaubte SS-20 auch noch daran, daß sie eigentlich Los-Angeles zerstören sollte und nicht als kriegerisches Relikt für die Touristen herhalten muß. Das Ganze geht glücklicherweise glimpflich ab, denn die Sprengköpfe explodieren nicht, allerdings ruft der ebenso senile Verteidigungscomputer von Los-Angeles aufgrund dieses Vorfalls den Ernstfall aus, übernimmt kurzerhand die Macht und evakuiert alle Bewohner ruckzuck unter die Erde. Weitere 50 Jahre später wird dieser Computer-Despot (wie so viele Despoten vor ihm) etwas geisteskrank (er bekommt eine Paranoia) und setzt sogenannte „Troubleshooter", eine Art Kopfgeldjäger, gegen vermeintliche Verräter ein. Als Spieler ist es nun Eure Aufgabe, die Rolle eines Troubleshooters zu übernehmen und alle Aufträge des Computers zu seiner vollsten Zufriedenheit zu erfüllen. Zu Beginn des Spiels besitzt man nur eine magere Ausrüstung (aber inklusive einer sauberen Unterhose!) und ein paar Credits. Dermaßen ausgestattet erhält man vom Computer ab und an den Befehl, einen frisch aufgetauchten Verräter (ein grünes Sprite) zu eleminieren. Hat man diesen dann nach wilder Verfolgungsjagd zur Strecke gebracht, sollte man noch schnell alle Gegenstände und Credits des Verräters aufnehmen, bevor man vom Computer zum Rapport in eine der „Confession Boxes" bestellt wird. Der paranoide Computer neigt zu allerlei Spielchen, denn er stellt die verschiedensten Fragen, die man möglichst richtig und/oder opportun beantworten sollte. Für die Beantwortung gibt's dann folgerichtig Belobigungs- und Verratspunkte oder gleich die Exekution. Diese Multiple-Choice-Tests geschehen übrigens auch an verschiedenen Sperren und lassen sich durch Tips einiger toter Verräter leichter beantworten. Da gibt es z.B. seltsame Geheimbünde, die Bälle in Löcher werfen (ja, richtig, Golf ist gemeint!) und einige andere seltsame Sachen. Der Realismus von **THE PARANOIA KOMPLEX** ist dabei kaum noch zu überbieten. So muß man regelmäßig essen und natürlich auch aufs Klo gehen, einkaufen (unbedingt Klopapier besorgen!), Essensmarken mit Geschmack programmieren (wobei acht- bis elfstellige Buchstabenkombinationen **gleichzeitig** gedrückt werden müssen!) und auch einen Roboter zusammenbasteln, mit dem man durch die Gegend heizen kann. Der Roboter ist besonders wichtig, denn wenn man sechs Aufträge des Computers erfolgreich ausgeführt hat, erfährt das Game eine 360-Grad-Wendung...

THE PARANOIA KOMPLEX ist ein Programm, das wirklich nicht mit witzigen Gags und Einfällen spart. Einige üble Gags betreffen z.B. Ausrüstungsgegenstände, die unliebsame Überraschungen mit sich bringen, andere verwandeln den C-64 urplötzlich zu einem vertrauten Amiga (hähähähähä...!). Ganz besonders toll ist auch der Effekt, wenn man die Frechheit besitzen sollte, den Joystick in Port 1 anzuschließen. Probiert es aus!

Grafisch kann sich das Spiel auch sehen lassen, denn die Animation und das Scrolling sind technisch einwandfrei, die Backgrounds recht detailliert. Die Titelmelodie vom ebenso unbekannten wie begabten **Georg Brandt** ist zudem absolut fetzig und paßt gut zum Spiel. Nur die Sprites sind für meinen Geschmack zu klein, aber eine Brille braucht man nicht, um sie identifizieren zu können.

Kurzum: Das Demo machte Geschmack auf mehr, und so dürfen wir auf die fertigen Versionen gespannt sein!

MICHAEL SUCK

Grafik	8
Sound	9
Motivation	10

(Die vollständige Benotung wird für die Endversion nachgereicht!)

SPIELHÖLLE

... mit teuflisch guten Informationen!

Wieder führt mich mein Weg in die nächste Spielothek! Na ja, war nur so ein Versuch! Tatsache bleibt aber, daß ich wieder unterwegs war, um Euch in Sachen „Spielhölle" auf dem Laufenden zu halten. Zwei Dinge sollte ich allerdings ins rechte Licht rücken: Zwar ist der Begriff „Spielothek" mittlerweile sehr geläufig, doch ist nicht jede Spielstätte eine solche. Spielothek steht für eine bestimmte Kette, die an der Merkur-Sonne prima zu erkennen ist. Was gibt's noch? Desweiteren holen wir uns die Informationen für Euch natürlich nicht nur aus den besagten Spielotheken, sondern auch aus anderen Spielhallen. Was ich diesmal ausfindig gemacht habe, nachdem die IMA (Bericht ASM/3) schon wieder ein „alter Hut" ist, könnt Ihr jetzt auf den nächsten Seiten erfahren.

Die Branche der Hersteller/Aufsteller von Spielgeräten scheint nie eine Pause einzulegen. Im Januar zur Messe in Frankfurt mit der neusten Produktpalette aufgewartet, sind jetzt schon wieder absolute Knüller in den Hallen zu finden.

Einer davon ist mit Sicherheit **„Thundercade"** von **„Taito"**. In der Hitliste noch auf Rang fünf plaziert, weckte dieses Spiel meine Aufmerksamkeit. Was besagt denn die Geschichte zu dem Spiel?

Im Jahre „Zukunft" scheint die Menschheit von der Einsicht befallen, wonach keinerlei Nuclear-Waffen mehr vorhanden sein sollen. Doch hat man mittlerweile aus zuverlässiger Quelle erfahren, daß es immer noch ein paar Querschläger gibt, die sich nicht ganz an die Spielregeln gehalten haben. Zeit für unseren Superhelden einzugreifen und die undichten Stellen ausfindig zu machen. Dazu steigt er auf sein Super-Mopped, was ein wenig an einen Motorroller erinnert. Dies tut dem guten Ballerspiel allerdings überhaupt keinen Abbruch. War halt nur die erste Assoziation! Der Knalleffekt ist einfach die äußerst schwere Spielaufgabe, die man sich mit einigen Hilfsmitteln jedoch erleichtern kann. So empfiehlt es sich, zu zweit die Mammut-Tour anzugehen. Das funktioniert nach dem Spielprinzip von *Ikari Warriors,* sofern dieser ehemaliger Spielhallenrenner noch ein Begriff sein sollte. Denn schon damals (hui) konnte jeder Spieler seine Flanke prima decken. Gemeinsam ist es da schon eher einmal zu schaffen, das nächste Level zu erreichen. Die größte Hilfe kommt jedoch aus der Luft. Während man mit dem linken Knopf immer schön Dauerfeuer gibt, kann man mit dem rechten Feuerknopf Verstärkung aus der Luft anfordern. Taucht der Flieger dann auf, hat man erst einmal freie Bahn, sofern man bei diesem Spiel überhaupt davon sprechen mag. Wer diese Art von Spiele mag, der wird bei Thundercade sicherlich nicht enttäuscht.

Ähnlich ist es auch bei **„Terra Force"**, wo sich ein begeisterter Leser der Spielhölle zu Wort meldete. In der Februar-Hitliste noch auf Platz acht, stand der Veröffentlichung seines Tests nichts mehr im Wege. Doch lest selbst, was unserem ASM-Leser alles aufgefallen ist.

THUNDERCADE

Terra Force von **Nichibutsu**. Alle, die schon Terra Cresta mochten, werden TERRA FORCE lieben. Zwar ist das Spielprinzip, einen Planeten zu erobern, gegenüber dem Vor-

Grafik traumhaft ...

läufer nicht neu, die Ausführung aber bei diesem Automaten ist excellent. Kurz zum Geschehen:
Es gilt, ähnlich wie bei Terra Cresta, einen Planeten zu erobern. Dazu steht dem Spieler ein Raumschiff mit Doppelfeuer und Bomben zur Verfügung. Das Spiel beginnt in einer düsteren Steinlandschaft, durch die sich eine noch düstere Erdspalte zieht. Bodenstationen und Raumschiffe greifen den Spieler hier noch recht einfach an. Als Besonderheit taucht in diesem Level nach kurzer Zeit ein großes Raumschiff mit Bordkanonen auf. Gleichzeitig treten hier auch die ersten Bonusformationen auf, die es abzuschießen gilt, um Bonusfelder einzusammeln. Drei Grundarten dieser Felder gibt es, die sich insgesamt dreimal steigern lassen, was rechts oben am Bildschirm dargestellt wird:
B - Bombenbonus: Dieser Bonus vergrößert den Zerstörungsradius der Bomben. (Blaue Form)
L - Laserbonus: Der 1. Bonus erzeugt statt der kurzen Schüsse einen geballten Strahlenschuß, der aus ungefähr einem Dutzend einzelner Schüsse besteht (Rote Form).
Der zweite Bonus stellt ein um das Raumschiff pendelndes Zusatzschiff dar, das Schüsse nach links und rechts abfeuert.
Der 3. Bonus ergänzt die beiden vorherigen Erweiterungen um einen Schuß nach hinten.
S - Speedbonus: Dieser Bonus steigert die Geschwindigkeit des Raumschiffes. (Grüne Form)
Am Ende des ersten Levels erscheint ein Mutterschiff. Hier empfiehlt es sich, das Raumschiff vorher mittig am rechten Bildschirmrand zu halten, das Mutterschiff taucht dann von oben auf und kann leichter angegriffen werden. Vorsicht, es feuert Dreiersalven ab und entläßt zusätzlich noch unbewaffnete Kampfschiffe. Für das Mutterschiff erhält man 10.000 Punkte, der Boden teilt sich, und man wird in die Tiefe ins zweite Level gezogen. Jetzt kommt eine Besonderheit von TERRA FORCE, das Spiel wird aus der Seitenansicht dargestellt, das Raumschiff fliegt nicht mehr nach oben, sondern nach rechts. Diese Spielvariante kann der Spieler auch durch das Anfliegen eines Sprengkraters seiner Bombe erzielen, die dann für wenige Sekunden das Wort „IN" zeigt. Allerdings ist das Fliegen unter der Erde gefährlicher als über der Erde, da man den Bildschirm nicht ganz ausnutzen kann. Deshalb Höhlen gleich wieder verlassen.
Das zweite Level spielt sich über einer grünen Flußlandschaft ab. Hier gilt es, die im Wasser versteckten Bodenschätze im Auge zu behalten. Desweiteren tauchen in diesem Level zum 1. Mal die Zusatzraumschiffe auf. Sie werden von zwei Trägerschiffen geleitet, die es zu zerstören gilt; dann das Zusatzschiff berühren. Man kann bis zu zwei Zusatzschiffe aufnehmen. Die Zusatzschiffe feuern den gleichen Laser ab wie das Raumschiff; die Wirkung der Bomben bleibt aber, wie bei einem Raumschiff, ohne Bombenbonus. Am Ende des zweiten Levels tut sich wieder eine Spalte auf, und man verschwindet in der Versenkung, genauer gesagt im Level drei, dem Riesenschiff unter dem Meeresspiegel.

... Gameplay super ...

Hier sollte man auf die Staffeln achten, die sich aus dem Schiffsrumpf lösen. Genauso sollte man auf die Haischiffe achten, die Raketen abfeuern. Eine Sehenswürdigkeit hat dieses Level auch zu bieten: Wer noch Zeit dazu hat, sollte auf eine Nixe in einem Einmachglas achten...! Hat man das Schiff gemeistert, so wird man in einem Wasserstrudel wieder nach oben gezogen - in Level 4, das sich über einer Felsenlandschaft abspielt. Nun wird es schon etwas kniffliger, als in den ersten drei Levels, da sich die Bodenstationen hier unter Felsbrocken verbergen können. Hier helfen am besten gezielte Bombenabwürfe, wie auch bei den Panzern, die nach einiger Zeit in diesem Level auftauchen. Achtung: Die Panzer möglichst schnell zerstören, da sie sonst Raketen abfeuern, die für einige Zeit unzerstörbar sind und das Raumschiff in ernsthafte Bedrängnis bringen können! Schafft man auch dieses Level, so öffnet sich die Erde wieder, und man wird in eine Feuerlandschaft versetzt.
Diese sollte man schleunigst verlassen, da sehr viele Angreifer auftauchen und plötzlich Geschütztürme aus den Lavamassen auftauchen. Achtung: Die Geschütztürme auch nach ihrer Zerstörung nicht berühren! Verläßt man die Feuerwelt, so eröffnet sich dem Spieler eine Wüstenlandschaft. Hier taucht ein weiteres Riesenschiff, dem des ersten Levels ähnlich, nur größer und schwerer bewaffnet, auf. Hier sollte man auch auf die Staffeln achten, die aus dem Schiff starten und gezielt die Bomben einsetzen. So, damit erst einmal genug zu den Levels. Jetzt noch ein paar Tips:
Es ist ratsam TERRA FORCE mit zwei Spielern zu spielen, da es gerade in den höheren Levels sehr schwer wird, Bomben gezielt einzusetzen. Außerdem kann der zweite Spieler ein Auge auf die gegnerischen Geschosse haben, denn auf dem Bildschirm ist eine ganze Menge los. Hat man von einer Grundart alle drei Bonusfelder eingesammelt, so erscheint beim Abschluß einer weiteren Bonusformation derselben Farbe ein zeitweiliges Extra, bei einer blauen Formation zum Beispiel ein P, ein Schild, das alle Schüsse von vorn und von der Seite absorbiert. Die Inseln in der Luft, die die Landschaften teilweise überfliegen, halten oftmals Schüsse ab, das sollte man gleich ausnutzen.
Schließlich kann nur noch der Tip wiederholt werden, auf der Oberfläche zu bleiben; es ist tatsächlich einfacher, dort zu bestehen. Mit diesen Tips sollte es jedem Spieler möglich sein, mit etwas Übung, die 100.000 Punkte-Grenze zu überschreiten und sich stolz in der Highscore Tabelle einzutragen. Play it! So, try it, Manfred! Mein High Score liegt immerhin bei 177.800 Punkten.... *M.F.*
Traumhafte Grafiken zeichnen vor allem ein neues **Konami**-Produkt aus, welches sich **„Devil World"** nennt. In *Indiana Jones-Manier* öffnen Paul und Mary während einer Forschungsreise einen geheimnisvollen Sarkophag. Dabei entweicht ein Geist, der die beiden in eine geheimnisvolle, phantastische, aber auch gefährliche Welt entführt, in der das Böse auf sie lauert.
Dort, als Mary angelangt, werde ich von Minotauren, stierähnlichen Ungeheuern, bedroht. Zur Verteidigung bleibt mir lediglich

... Spannung ist garantiert!

eine Armbrust bzw. eine Pistole. Aber der Geist hat Vorsorge getroffen, die die notwendige Aufrüstung ermöglicht. Bei entsprechendem Einsatz stehen mir so nützliche Abwehrwaffen bereit, wie Dynamit, MP, Flammenwerfer, Bazooka, Laser. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, meine Fortbewegung zu beschleunigen und zusätzliche Energie aufzunehmen (in Form von Cola-Dosen). Die werde ich auch dringend brauchen, denn bei jedem Zusammenprall mit einem Gegner wird mir eine Menge Energie genommen.

Die Vielfalt der Gegner ist hierbei äußerst interessant. Neben den erwähnten Minotauren greifen fleischfressende Bäume mit riesigen Wurzeln an sowie Fledermäuse und Vogelmenschen. Fechtende Skelette und fliegende Schwerter müssen ebenso überwunden werden wie wandernde Mauern und verschwindende Wege über der glühenden Lavamasse.
Dies ist nur eine kurze Aufzählung von der Masse, die in diesem Programm steckt. Ziel ist es jedenfalls, in jedem Level einen Schlüssel zu finden, mit dem man die Falltür öffnen kann, um ins nächste Level zu kommen. Aber selbst an dieser Stelle gibt es eine Tücke. Denn hat man sich für die falsche Tür entschieden, läuft man wieder ein Level zurück. Gemein! Aber dieses Spiel muß man einfach gesehen haben. Übrigens empfiehlt es sich, Paul mitzunehmen (also zu zweit zu spielen), da jede Hilfe nur recht sein kann.

Nach den ausführlichen Berichten möchte ich jetzt noch kurz auf weitere Neuheiten eingehen, die zu den absoluten Rennern in den Spielhallen zählen. Bei der Vielzahl der Knüller soll es diesmal allerdings bei einer kurzen Erwähnung bleiben. So gibt es fünf Aufsteiger des Monats, die sich radikal in den Hitlisten nach oben gekämpft haben. Neben **Heavy Barrel** von **Data East** und **Galaga 88** von **Atari** ist **Blasterroid** von **Atari** unheimlich nach oben geschnellt. Kein Wunder, da die Spielidee mit dem Game *Asteroids* von Atari schon vor Jahren ein absoluter Renner war. Blasterroid ist somit nur die aufgemöbelte Version des damaligen Knüllers. Nach dem Motto: „Aus alt mach neu!" Dem Spieler gefällt's! Daß **Thunder Blade** von **Sega** als Top-Hit läuft, steht seit unserem Testbericht von der IMA (ASM/3) wohl kaum zur Debatte. Einen überraschenden Wechsel gab es bei den Flippern, wo sich **Space Station** vor den Dauerbrenner **Laser War** setzte. Zwei, die sich etwas langsamer an die Spitze tasten, sind **Guerrilla War** und **„Free Kick"**. Wer sich noch an Ikari Warriors erinnert, wird die Parallelen zu Guerrilla War unweigerlich feststellen. Selbst die Spielfreude scheint gleich geblieben zu sein. Free Kick ist hingegen eine wunderschöne neue Kombination aus Fußball und Arkanoid. Am unteren Bildschirmrand versucht man, mit dem Arkanoid-Schläger den Fußball im Spiel zu halten. Am oberen Rand befindet sich in der Mitte ein Tor, in dem ein topfitter Keeper steht. Dazwischen laufen eine Menge Abwehrspieler rum. Das nächste Level kann man nun auf zwei Arten erreichen. Entweder schießt man die Abwehr komplett ab, oder man gewinnt das Spiel. Dies ist jedoch nicht so einfach, da der Torhüter wirklich verdammt stark ist; zumal mit steigendem Level der Torevorsprung stets größer wird. Natürlich kommen auch Symbole runter, die man mit dem Schläger auffangen muß. Am Ende bleibt eine gelungene Version stehen, wo das Spielen wirklich Laune macht. Zum Schluß eine Bemerkung zu dem in der vergangenen Ausgabe erwähnten **Final Lab**. Eigentlich wollte ich nochmals näher darauf eingehen, doch ist das Gerät so riesig, daß es nur ganz selten in Spielhallen zu finden sein wird. Deshalb verzichte ich bei diesem Spiel auf weitere Ausführungen, wenngleich jedem geraten sei, diese Rennstrecke einmal zurückzulegen, sofern er diesen Fahrsimulator irgendwo antrifft.
In der nächsten Ausgabe habt Ihr etwas ganz Besonderes zu erwarten, doch so lang müßt Ihr Euch noch gedulden. Was ich Euch verraten kann, ist lediglich die Tatsache, daß sich bei uns ein Weltmeister die Ehre gibt, ein paar Tricks.

DEVIL WORLD – ein neuer Spielhallenautomat, der das Zeug dazu hat, sich in kürzester Zeit zu einem absoluten Renner zu entwickeln. Gruseln inbegriffen!

Hitliste März 88

Die besten Flipper und TV-Spiele des Monats

1.	Thunder Blade	Heavy Barrel	Space Station
2.	After Burner	Shinobi	Laser War
3.	Midnight-Landing	Guerilla War	Big Guns
4.	Xybots	Twin Cobra	Fire
5.	Top Speed	Thundercade	Victory
6.	Pac Mania	Double Dragon	
7.	Out Run de Luxe	Time Soldier	
8.	Street Fighter	Flying Shark	
9.	Heavyweight Champ	Free Kick	
10.	Top Ten	Dragon Spirit	

AUFSTEIGER DES MONATS
Galaga 88 von ATARI
Blasterroid von ATARI

Quelle: Medien-Expreß, Hamburg

Und hier die TOP TEN des Monats März: Besonders überraschend dürfte der erste Platz von SPACE STATION bei den Flippern sein.

... GESEHEN VON: THOMAS BRANDT

ASM-DAUER-POWER

DELTA muß verrückt geworden sein!

Denn: Welcher Berliner verlost derartig saustarke Preise???

Als da wären:

Kennwort: „Speccy 128 + 3“

2 Spectrum +3

mit folgenden Extras:
je 1x Mega Apocalypse
Thundercats
Four Smash Hits
und einen Joystickadapter.
Weiterhin können fünf Glückliche ein Bedlam in der 128K-Version gewinnen!

Folgende Frage müßt Ihr erstmal beantworten, um die Preise abzusahnen: „Wie heißt die berühmteste Straße in Berlin?“

IMPOSSIBLE MISSION II

Da ist Musik drin . . .

Wer uns sagen kann, wie der Bösewicht aus IMPOSSIBLE MISSION heißt, hat die Chance, einen der folgenden Preise zu gewinnen:

1 SONY-Walkman
15 C-64-Disketten
15 ST-Programme

vom neuen U.S. GOLD-Hit IMPOSSIBLE MISSION II.

Kennwort: „MISSION 2“

U.S. GOLD

PSYGNOSIS

Das sind die Gewinne:

Je zehn Discs für ST + AMIGA

1. Wie heißt die Grafschaft, in der Liverpool liegt?
2. Nennt uns zwei der erfolgreichen Games von PSYGNOSIS!

sind drin für alle, die die nebenstehenden Fragen korrekt beantworten können! Na, dann, viel Spaß und viel Glück!!!

OBLITERATOR

ist das neue 16-Bit-Game vom bekannten Liverpooler Software-Haus

Kennwort: „OBLITERATOR"

Einen tragbaren CD-Player und 20 C-64-Disketten

...TRAZ

von dem bezaubernden „Ausbruch-Spiel" von CASCADE gilt es, hier zu gewinnen! Im Topf (der Auslosung) sind alle, die uns auf Karte mitteilen, wieviele „vorgefertigte" Level TRAZ dem Spieler bietet. Ferner möchten wir von Euch mindestens zwei weitere CASCADE Titel genannt haben! Also, ran an die Stifte! Alles auf die Postkarte, und ab an den TRONIC-Verlag!

Kennwort:

„TRAZ"

CASCADE

OCTAPOLIS

ENGLISH Software

spendiert 20x C-64 Kass. + 20x C-64 Disk eines tollen Action-Games · Kennwort ist der Name dieses Programms!

PALACE

Nennt uns Roß + Reiter!

Jeder, der den beiden Rimrunner-Figuren möglichst originelle Namen verpaßt, kann einen der folgenden Preise gewinnen:

15x C-64
15x CPC
15x ST

Alles Rimrunner und alles Disk!

Kennwort: Palace

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Mai 1988: P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

Die konzerti

Spitzt die Lauscher, Leute! Wir haben eine Super-Show für Euch auf die Beine gestellt. Gemeinsam mit den Firmen BOMICO, KARSTADT, HORTEN, HERTIE und ATARI planen wir einen Wettbewerb, wie ihn die deutsche Computerszene noch nicht gesehen hat. Daß Ihr dabei kräftig absahnen könnt, versteht sich ja wohl von selbst, aber zunächst einmal werden die glücklichen Gewinner ganz schön schwitzen müssen.

Denn: Die Preise gibt es nicht einfach so, ganz ohne, daß Ihr dafür etwas „leisten" müßtet. Vielmehr sollt Ihr bei dem Spiel **LEUTNANT BLUEBERRY,** einem spannenden Actionprogramm des französischen Softwarehauses **COKTEL VISION,** das wir bereits in Ausgabe 12/87 ausführlich vorgestellt haben, Euer Können als Joystickartisten unter Beweis stellen. Das Ganze wird so aussehen: Der Wettbewerb läuft in zwei Durchgängen ab; begonnen wird am 30.03.88, das Finale findet am 18.06.88 statt. Runde eins wird in sieben Kaufhausfilialen ausgetragen, nämlich in Hamburg, Dortmund, Berlin und Essen **(KARSTADT),** Düsseldorf und Hannover **(HORTEN)** sowie in München **(HERTIE)**. Gespielt wird auf ATARI ST. In jeder der sieben Filialen treten je zehn Teilnehmer zur selben Zeit gegeneinander an, von denen jeweils die beiden besten in die Endrunde kommen. Im Finale wartet dann auf die 14 Qualifizierten die entscheidende Auseinandersetzung bei einem Programm, das erst kurz vor Beginn des Wettbewerbs bekannt gegeben wird.

Und das könnt Ihr gewinnen:

1. Eine Flugreise für zwei Personen mit einwöchigem Aufenthalt in Paris (die Unterbringung ist selbstverständlich inbegriffen); gemeinsames Abendessen mit COKTEL-VISION-Chef Roland Oskian und dem Zeichner des Comics LEUTNANT BLUEBERRY, Jean-Michel Charlier. Dazu spendiert die Firma **ATARI** einen Atari 520 STM mit Maus, Laufwerk SF 314 und Monitor SM 124. Außerdem legen wir, die **ASM,** noch einen original Geldspielautomaten drauf. Um das Ganze abzurunden, gibt es noch einen Jogginganzug von der Firma ATARI dazu.
2. Eine einwöchige Flugreise für zwei Personen nach Paris inklusive Unterbringung und Abendessen mit Roland Oskian und Jean-Michel Charlier. Dazu ein Jogginganzug und ein Geldspielautomat.
3. Eine Olympia-Reiseschreibmaschine, ein Jogginganzug und ein Geldspielautomat.
4.-14. Gutscheine für einen Einkauf in den jeweiligen Kaufhausfilialen plus ein ASM-Abonnement.

Die Jury wird sich in der Vorausscheidung wie in der Endrunde aus jeweils einem ASM-Redakteur, einem Mitarbeiter des Hauses **BOMICO** und einem Mitarbeiter des betreffenden Kaufhauskonzerns zusammensetzen. Unter den eingeschickten Coupons (siehe rechts) werden die Teilnehmer gezogen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Bleibt uns nur noch, Euch viel Glück zu wünschen, daß Ihr dabei sein könnt, und - übt schon mal kräftig!

BOMICO

Karstadt

ierte Aktion

Name:

Straße:

Ort:

Tel.:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und auf eine Postkarte kleben.

Bis zum 23. 4. 88 einsenden an TRONIC-Verlag, ASM Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege

Der König ist tot – es lebe der König!

Programm: Shadowgate, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 75 Mark, **Mindscape/Icom Simulations, Northbrook, Illinois, USA, Muster von:** 34.

Uninvited ist tot – es lebe **SHADOWGATE**! Der Nachfolger des Super-Adventures, das wir in ASM 8+9/87 vorgestellt haben und das inzwischen wohl auch dem letzten Fan dieses Spielegenres ein Begriff sein dürfte, ist fertig. Und wieder hat das Gespann **MINDSCAPE/ICOM SIMULATIONS** ganz tief in die Trickkiste gegriffen und ein Adventure daraus hervorgezaubert, das sicherlich ebenso für Furore sorgen wird wie sein berühmt gewordener Vorgänger.

Der Aufbau des Games erinnert stark an *Uninvited* - wer will es dem Hersteller angesichts des erfolgreichen Spielkonzepts und der benutzerfreundlichen Bedienung des Programms verdenken? Die Story aber ist eine völlig neue und hat mit der von *Uninvited* nichts mehr zu tun. Diesmal übernimmt der Spieler den Part eines Königs, des letzten Vertreters einer uralten Dynastie, der als einziger sein Volk vor einem fürchterlichen Schicksal bewahren kann. In einem einstmals prunkvollen Schloß, das längst zu einer modrigen Ruine verfallen ist, herrscht eine finstere Macht, die sich mit Hilfe einer teuflischen Schöpfung, einer riesigen dämonischen Kreatur, Land und Leute Untertan machen will. Nun denn, stürzen wir uns also in das Abenteuer!

Wie schon bei *Uninvited* besteht auch bei SHADOWGATE der Bildschirmaufbau aus sechs Windows: den Grafiken oben links, dem Textfeld, das sich am unteren Rand quer über den Monitor zieht, dem Kommando-Window oben rechts und dem Inventory; ferner sehen wir hier noch zwei Windows, die mit „Exits" und „Thyself" beschriftet sind. Doch schauen wir uns das Ganze noch einmal in Ruhe an: Im Textfeld erhält der Spieler Informationen aller Art - zu den von ihm betretenen Räumen, zu den von ihm untersuchten Gegenständen, Kommentare zu den von ihm vorgenommenen Aktionen etc. Vom Spieler selbst kann (bzw. muß) hier kein Text eingegeben werden. Das Kommando-Window besteht aus acht Befehlen, die ausreichen, um alle nötigen Aktionen auszuführen. Wir sehen hier „Examine" (womit man alles mögliche untersuchen kann), „Open" und „Close" (Türen, Schubladen, Bücher etc. öffnen, bzw. schließen), „Speak" (die einzige Möglichkeit der Texteingabe; hierdurch können beispielsweise Zauberformeln „an den Mann gebracht" werden), „Operate" (benutzen, einsetzen etc.), „Go" (durch Eingänge/in eine Richtung gehen), „Hit" (treten, schlagen) und „Consume" (Nahrung zu sich nehmen). Mit „Operate" können komplexere Handlungen auf einfache Weise durchgeführt werden. Will man beispielsweise eine Tür mit einem Schlüssel öffnen, so geht man folgendermaßen vor: Zunächst wird „Operate" mit der Maus angeklickt, danach der Schlüssel und sodann die Tür. Im Textfeld erscheint nun die Mitteilung, ob der Schlüssel zum Schloß paßt und ob die Tür nun auf ist. Das „Exit"-Feld zeigt alle sichtbaren Ein- und Ausgänge des Raums, in dem man sich gerade befindet, und durch Anklicken von „Examine" und „Thyself" schließlich kann man sich über den eigenen Zustand informieren.

Zurück zum Spiel. Ich stehe vor dem mächtigen Portal des Schlosses. An dem oberen Rand der Tür sehe ich einen Totenkopf, den ich natürlich sofort inspiziere, allerdings ohne etwas zu entdecken. Schließlich probiere ich es mit „Open", und tatsächlich schwingt der Schädel nach oben weg, und ich entnehme ihm einen Messingschlüssel, der sofort im Inventory landet. Nun schreite ich durch das Portal, das mit donnerndem Getöse aufspringt, und betrete das Schloß. Ich stehe in einer Eingangshalle, und als Begrüßung schallen mir die warnenden Worte eines bis auf seine schräggestellten gelben Augen unsichtbaren Wesens entgegen. Sein Hinweis, daß ich das Schloß nicht lebend verlassen werde, juckt mich wenig, und ich schaue mich erst einmal gründlich um. An den Wänden entdecke ich zwei Fackeln, die ich sofort an mich nehme. Eine davon entzünde ich an der, die ich bereits bei mir trage, um nicht unversehens im Dunkeln zu stehen. Auf dem Boden liegt ein Teppich, der aber keine Besonderheiten aufweist. Zwei Türen führen weiter zu den nächsten Räumen, eine nach rechts, die sich aber nicht öffnen läßt, und eine liegt geradeaus vor mir. Zwar ist sie auch verschlossen, doch mit dem draußen gefundenen Messingschlüssel gelingt es mir, sie zu öffnen.

Ich gelange nun in einen Flur, an dessen Wänden ich wiederum zwei Fackeln entdecke, die ich natürlich beide an mich nehme. In die linke Wand ist ein Sims eingelassen, auf dem ein verschlossenes Buch liegt. Rechts und links davon stehen jeweils eine brennende Kerze. Weder das Buch noch die Kerzen sollte man von ihrem Platz entfernen, da sich sonst eine versteckte Falltür im Boden öffnet, in die man natürlich auch sofort hineinplumpst. Die Folge ist der Exitus, der vom passenden Grabgesang begleitet wird. Allerdings sollte man das Buch einmal öffnen. Man wird nun einen weiteren Schlüssel finden, der später noch seine Verwendung findet.

An der vor mir liegenden Kopfwand des Flurs befindet sich ein Durchgang, der in einen weiteren Korridor führt. Von diesem gehen wiederum drei Türen in weitere Räume ab, die links, rechts und geradeaus vor mir liegen. Ich gehe zuerst nach rechts und stehe ... direkt vor einem kleinen Teich, in dem ein Hai seine Kreise zieht. Nun gut, in Geisterschlössern mag so etwas ja vorkommen; also wundere ich mich nicht lang und schaue mich weiter um. Mitten in dem kleinen See sitzt ein Skelett, das einen Schlüssel in der Hand hält. Besagter Hai hält mich jedoch davon ab, dem Skelett einen Besuch abzustatten, und so gehe ich, da ich hier weiter nichts finde, durch eine Tür in einen sich anschließenden Raum. Hierbei handelt es sich um eine ganz eigenartige Örtlichkeit, wie man sie in einem Schloß wohl auch nicht vorzufinden erwartet. Ein kleiner Bach fließt quer durch den Raum, und ich genehmige mir erst einmal einen guten Schluck („Consume"). Links sehe ich eine verschüttete Treppe, und meine Anstrengungen, die schweren Felsbrocken beiseite zu räumen, bleiben erfolglos. Hier komme ich also - zumindest vorerst - nicht weiter. Auf dem Boden liegen ein paar Steinchen, von denen ich einige gleich einsacke. Wer weiß, wozu man sie noch gebrauchen kann! Durch einen kleinen Durchschlupf gelange ich von hier aus in eine schmale Felskammer, in der ich nichts weiter entdecken kann als einen Stein, der ziemlich weit aus der rechten Wand hervorragt. Er läßt sich nicht entfernen, aber irgendetwas hat es mit dem Ding schon auf sich. Vielleicht kann man ein Seil daran

festbinden und nach oben klettern? Doch, wie auch immer, ich habe kein Seil bei mir, und so gehe ich erst einmal zurück in den Korridor.

Ich gehe nun durch die vor mir liegende Tür und komme in eine Grabkammer. Sechs Sarkophage befinden sich in dieser Gruft, drei rechts und drei links, die sofort untersucht werden. Der vordere auf der rechten Seite enthält eine Mumie, an der ich jedoch nichts Außergewöhnliches entdecken kann. Dann komme ich auf die Idee, den Leichnam mit meiner Fakkel zu traktieren, und siehe da: Außer einem Häufchen Asche bleibt da auch noch ein güldenes Zepter zurück, das der liebe Berni natürlich nicht lang liegen läßt. Auch in dem mittleren rechten Sarg finde ich Wertvolles: Einen braunen Lederbeutel nämlich, der nach dem Öffnen den Blick auf jede Menge Juwelen freigibt, welche sich umgehend zu den anderen Dingen in meinem Inventory gesellen. Bleibt auf der rechten Seite noch der hintere Sarg, den vor mir schon Grabräuber ausgeraubt haben. Und das haben sie gründlich gemacht, so daß für mich nichts mehr übrig bleibt. Also wende ich mich den restlichen drei Särgen zu und beginne hinten links. Hier entdecke ich einen Geheimgang, der mich in einen Raum führt, an dessen einer Wand drei Spiegel mit juwelenbesetzten Rahmen hängen. Da ich nichts bei mir habe, was sich als Werkzeug benutzen ließe, schaffe ich es nicht, die Juwelen aus der Fassung herauszubrechen. Auch sind die Spiegel so schwer, daß ich sie nicht mitnehmen kann. Als kleinen Trost nehme ich wenigstens einen Besen an mich, der in einer Zimmerecke an der Wand lehnt, und gehe wieder zurück in die Gruft. Nun öffne ich den mittleren Sarg auf der linken Seite, aus dem eine grünliche Masse hervorquillt. Als ich sie berühre, löse ich mich in Nichts auf und bin wieder mal hinüber. Clevererweise habe ich vorher schon zwischengespeichert, so daß ich nicht wieder von Anfang an beginnen muß. Ich lasse also den zuvor geöffneten Sarg diesmal verschlossen und mache mich stattdessen an den noch verbleibenden letzten heran. Hier hüpft mir ein rotes Ungeheuer entgegen und brüllt mich an, daß mir der Schreck durch alle Glieder fährt. Ansonsten scheint der Bursche aber ganz harmlos zu sein, und trotzdem versperre ich der Sicherheit halber den Sarg wieder und eile zurück zum Korridor, wo es ja noch einen Raum, den linken nämlich, zu inspizieren gibt. Als ich eintrete, läuft mir eine Ratte über den Weg, die aber wohl noch zu den friedlichsten Bewohnern des Schlosses gehört.

Ich sehe hier eine verschlossene Truhe, die ich auch mit keinem der beiden Schlüssel auf bekomme, sowie den Zugang zu einer nach unten führenden Treppe. Was nun passiert, könnt Ihr Euch vielleicht schon denken: Ich klettere herunter, stürze, sterbe und lade den letzten Spielstand ein. Nun gehe ich durch die zweite Tür in diesem Raum und gelange in eine Schatzkammer. Juppidu, möchte man meinen, doch so einfach soll die Sache nicht werden. Im Hintergrund lauert nämlich ein Drache, der sowohl einen Durchgang zu einem weiteren Raum wie auch den Schatz bewacht. Jedesmal wenn ich in der Schatzkammer irgendetwas aufnehmen oder untersuchen will, stößt er einen Feuerstoß aus und mich ins Unglück. Endlich komme ich auf die Idee, einen Schild vom Boden aufzuheben, und das wirkt dann auch. Der Drache speit immer noch wie verrückt, doch nun verbrennt er mir nicht mehr das Fell. In aller Seelenruhe kann ich nun ein Schwert, eine Streitaxt und einen Dolch an mich nehmen. Das auf dem Boden liegende Gold lasse ich erst einmal liegen, ebenso wie die Totenschädel und Gebeine, die dem Raum den passenden unheimlichen Anstrich geben. Weiterhin sehe ich hier noch eine Truhe stehen, die sich aber auch nicht öffnen läßt - weder mit Axt, Schwert oder Dolch noch mit den beiden Schlüsseln.

»Ich bin sicher, Alfred Hitchcock hätte seine wahre Freude an SHADOWGATE gehabt!«

Also gehe ich wieder zurück, komme über den Korridor in den Flur und betrete ein zweites Mal die Eingangshalle. Hier mache ich mir mit dem in dem Buch gefundenen Schlüssel an der Tür zu schaffen, die sich vorher nicht öffnen ließ, und nun bekomme ich sie auch tatsächlich auf. Ich trete in eine kleine Kammer und sehe vor mir zwei Regalfächer. In diesen finde ich ein kostbares und vor allem sehr scharfes Schwert sowie eine Schleuder. Diese macht zusammen mit den Steinen, die ich vorher mitgenommen hatte, nun auch einen Sinn, und also landet sie, ebenso wie das Schwert, sofort in meinem Inventory. Wieder draußen in der Halle angelangt, mache ich mir noch einen Jux daraus, den Teppich anzuzünden, was aber, außer daß dieser zu einem Häufchen Asche verbrennt, ohne jeden Effekt bleibt.

An dieser Stelle lasse ich Euch mit SHADOWGATE allein. Was ich Euch bereits verraten habe, war sicher nicht zu viel; Ihr werdet sehen, es bleibt noch genug für Euch zu tun! Nur einen Tip will ich Euch zum Schluß noch geben: Achtet immer darauf, daß Ihr stets eine brennende Fackel bei Euch tragt, um daran andere anzünden zu können! Die Grafiken des Programms gehen voll in Ordnung, wenn sie auch inzwischen nicht mehr so beeindrucken können wie die von *Uninvited*, das ja mittlerweile schon etwa ein Jahr alt ist. In diesem Jahr hat sich halt einiges getan, so daß der Standard allgemein doch ziemlich gestiegen ist. Unübertroffen ist jedoch die Atmosphäre dieses Spiels, die bei SHADOWGATE so dicht und mitreißend ist, wie ich es bisher nur bei sehr wenigen Adventures erlebt habe.

Den Programmierern ist es gelungen, überraschende Momente mit wohl dosierten, aber gezielten Soundeffekten zu einem Horrortrip zu kombinieren, der dem User so manchen Schreck durch die Glieder fahren läßt. Ich bin sicher: Wenn Alfred Hitchcock sich für Adventures begeistert hätte, dann hätte er an SHADOWGATE seine wahre Freude gehabt!

Bernd Zimmermann

Grafik **9**
Story **11**
Vokabular .... **Menü/Icon**
Atmosphäre **11**
Preis/Leistung **11**

ASM HIT

Ein Haufen „Schrott"

Programm: Slaygon, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, England, **Muster von:** Microdeal.

Nach dem erfolgreichen *Tanglewood* versuchte sich **MICRODEAL** gleich noch ein zweites Mal an einem „High-Tech-Action-Adventure", welches den „schönen" Namen **SLAYGON** erhielt. Ich war natürlich nach dem brillanten Vorgänger sehr gespannt, ob Slaygon ebenso gut oder vielleicht noch besser abschneiden würde. Doch schon während des Einladens erhielten meine vielleicht zu hoch geschraubten Erwartungen einen gewissen Dämpfer, da schon kein eigenes Titelbild, welches noch bei Tanglewood für Furore sorgte, zu erkennen war. Vielleicht entschied man sich aber noch bei Microdeal, einen derartigen Leckerbissen in einer entgültigen Version zu implementieren, was zu hoffen wäre. Nun, bevor ich jedoch weiter ins Detail verfalle, will ich schnell die Story zum besten geben.

Sie, ein begnadeter Wissenschaftler, haben IHN entwickelt. Der aufmerksame Leser wird jetzt sicherlich wissen wollen, wer mit „IHN" gemeint ist. Unter diesen drei Buchstaben verbirgt sich nichts anderes als SLAYGON, ein hochwertiger Kampfroboter, der „mit der Kraft der zwei Herzen" vor nichts zurückschreckt. Er besitzt die Stärke von 100 Mann, die Bewaffnung eines kleinen Panzers und die Intelligenz von Ihnen (!); Kurzum, das Beste, was bisher entwickelt wurde, praktisch unzerstörbar (Ausnahmen bestätigen wie immer die Regel).

Sie und ihr „kleiner" Freund wurden von ihrer Regierung angeheuert, um im Stil eines James Bond für Ruhe und Ordnung in der Welt zu sorgen, denn es kriselt mal wieder:

Das fiktive Firmenimperium Cybordynamics entwickelt nämlich laut Geheimpapier gerade einen Virus, der die Fähigkeit besitzen soll, jegliches menschliches Leben zu eliminieren. Dieses Imperium könnte nun mit dem bösen Feind Ihr schönes Land von allen menschlichen Wesen „säubern", um später dann dieses Gebiet mit all seinen Werten in Besitz zu nehmen, und das ohne den Gebrauch von jenen häßlichen Kernwaffen (die machen ja alles kaputt !).

Also, nischt wie hin ins autmatisierte Labor dieses Giganten (dort wird noch fleißig am Virus geforscht). Kontrolliert wird das Laboratorium von einem Dantes-9000-Mega-Computer, der zudem noch den zur Energieversorgung notwendigen, im Labor befindlichen Kernreaktor überwacht. Die Aufgabe, die sich dem Spieler stellt, besteht nun darin, in dem Gebäude zuerst den Dantes 9000 zu finden und diesen dann abzuschalten, so daß auch das Kühlsystem des Reaktors ausfällt. Die Folge wäre dann eine „gewisse" Temperatursteigerung im Reaktor, was schließlich das Ende des Labors bedeutet. Leider ist aber überhaupt nichts über den Aufbau oder die mögliche Sicherheitsvorkehrungen des Laborgebäudes bekannt, da niemand diesen Bau vorher betreten hat. Befindet man sich einmal im Gebäude, so gibt es kein Entkommen mehr. Entweder der Reaktor schmilzt mitsamt Labor, oder die Folgen wären bei Versagen einer Katastrophe gleichzusetzen.

Nach dem Einladen läßt sich vor dem Beginn dieser gefährlichen Mission zwischen zwei verschiedenen Leveln wählen, um auch dem Fortgeschrittenen eine Aufgabe zur Profilierung zu bieten. Mutig, wie ich bin, wähle ich gleich den leichteren Level, und dann geht's los. Der Screen wird von zwei nebeneinander liegenden kleineren Informationsbildschirmen eingenommen, von denen der eine einen „Ausblick nach vorne" bietet – sprich: ein ständiges Kamerabild der näheren Umgegend. Der andere Screen zeigt eine Karte des labyrinthartig angelegten Gebäudes an, die zu Beginn noch „sehr" unvollständig ist, aber bei jeder Bewegung des Roboters weiter vervollständigt wird. Um diese beiden Screens sind die zur Steuerung unseres Gefährtes notwendigen Icons angebracht, die sich alle bequem mittels Maus ansteuern lassen. Ein Iconblock bildet die eigentliche 4-Wege-Steuerung des Roboters, die praktischerweise ziemlich in der Mitte des Bildschirmes untergebracht wurde. Zwischen den beiden obengenannen Infoscreens befindet sich auch noch ein Sensor, der sofort anzeigt, wenn unserem Robbi Gefahr droht. In solch einem Falle wechselt er nämlich seine sonst grüne Farbe in ein leuchtendes Rot.

Unter dem Kartenscreen sind drei Icons (Load, Save, Quit) sowie die Anzeige der momentanen Energie des Roboters und ein Message Display angeordnet. Unter dem anderen Screen findet der Spieler sechs weitere Icons, mit deren Hilfe er Gegenstände aufnehmen, ablegen, untersuchen, benutzen oder aufgenommene Gegenstände auswählen kann. Am oberen Bildschirmrand befindet sich noch eine Leiste, in der die aufgenommenen Gegenstände (bis zu 8) dargestellt werden. Schließlich gibt es am unteren Bildschirmrand noch 6 bärige Icons, die es in sich haben. Hiermit lassen sich nämlich die Spezialfunktionen des Roboters steuern, als da wären: Lazer (sehr wichtig), Scanner (dient zur schnelleren Erstellung der Karte), Plotter (der Roboter wird mit dieser Funktion auf dem Kartenscreen als weißer Punkt dargestellt), Schutzschild, Sensoren (geben die Stärke des Gegners an) und ein Icon, das den Roboter für andere unsichtbar macht.

Die Grafik von Slaygon kommt meines Erachtens nicht an die seines Vorgängers Tanglewood heran. Auf der einen Seite bietet sie zu wenig Abwechslung, wenn man die Darstellung der einzelnen Räume und Gänge betrachtet, die bis auf wenige Ausnahmen eher den Eindruck eines sterilen Krankenhaus-Looks aufkommen lassen. Hier hätte man viel mehr Sorgfalt in puncto Detail walten lassen sollen (doch, wem sag' ich das?). Auf der anderen Seite sind einige grafische Darstellungen, womit ich besonders auf die kartographische Darstellung anspiele, einfach zu klein geraten. Mir jedenfalls fiel es zumindest am Anfang sehr schwer, in dieser Miniaturkarte etwas wiederzufinden.

Dagegen hält der Spielspaß auch nach längerer Zeit an, was sicher auf das Labyrinth der Gänge und Räume zurückzuführen ist. Es ist gar nicht so einfach, sich in diesem Ganggewirr auf Anhieb zurechtzufinden, geschweige denn, irgendwelche Gegenstände zu finden, die zur Lösung des Rätsels unerläßlich sind. Ein weiteres Übel sind zahlreiche Wachen, Energiesperren und Sicherheitsbomben, die unentwegt an der Energie von Slaygon knappern. Denn wenn der Energiespiegel einmal der Null ziemlich nahe gekommen ist, gibt es fast kein Entrinnen aus dem dann schon sicheren Blechtod mehr.

Um überhaupt in den gesuchten Kontrollraum zu gelangen, braucht der Spieler sicherlich einige Zeit, wobei er öfter in haarige Situationen, z.B. eine Konfrontation mit einem Wachroboter, kommt. Doch nach jedem Spielversuch wird zumindest im Expertlevel das Labyrinth mit all seinen Schlüsseln und anderen wichtigen Gegenständen noch einmal kräftig „durchgemischt", so daß immer neue Spielsituationen entstehen.

Fast schon am Ende angelangt, muß ich noch anmerken, daß SLAYGON vollständig in BASIC (GFA-Basic) geschrieben wurde. Es ist aber auch hinlänglich bekannt, daß gerade das BASIC auf dem Atari ST mit zu den schnelleren Programmiersprachen gehört, so daß der vielleicht erschreckte Leser jetzt in Ruhe durchatmen kann, denn dieses „Manko" tut dem Programm keinen Abbruch. Außerdem haben die oben bemängelten Punkte (Grafik) nicht sehr viel mit der Programmiersprache zu tun.

Abschließend bleibt mir nur zu sagen, daß SLAYGON leider nicht an seinen brillanten Vorgänger *Tanglewood* herankommt. Dazu fehlt diesem Actionadventure doch einiges in Bezug auf Grafik und Atmosphäre.

Zu allem „Unglück" könnte trotz des „brisanten" Spielthemas die gefürchtete Langeweile auftreten. Es liegt also wiedereinmal beim Leser, ob er das „Risiko" eines Kaufes eingehen will oder nicht. *Torsten Blum*

Grafik	**6**
Vokabular	**(über Maus)**
Story	**9**
Atmosphäre	**7**
Preis/Leistung	**7**

Der reinste Horror

Programm: Wolfman, **System:** C-64, **Preis:** *ca. 30 DM,* **Hersteller:** CRL, **Muster von:** Headlines PR, England.

Ohgottogott! Da ist es nun, das nächste **CRL**-Adventure: **WOLFMAN**. Es ist schon wirklich schwierig, nicht laut aufzustöhnen, ob dieser schauerlichen Software-Inszenierung. Dies aber nicht etwa, weil die Atmosphäre so dicht ist, sondern wegen dem leider wieder nicht gelungenen Versuch, ein ordentliches Adventure zu produzieren.

Die Story läßt sich ja noch ganz gut an. Man schlüpft in die Rolle eines Mannes, der eines Morgens feststellt, daß er überall blutverschmiert ist. Die zugehörige Leiche gibt's auch, und langsam dämmert es dem jungen Mann, daß er wohl nächtlichen Aktivitäten nachging, von denen er nun nichts mehr weiß. Nun muß der arme Kerl zusehen, wie er mit seiner Veranlagung fertig wird. Dazu muß er in ein seltsames Land reisen und ein Monster überwältigen. Das war der erste Teil. Im zweiten übernehmen Sie zunächst die Rolle von Nardja, einem hübschen Mädchen, das dem armen Werwölfchen in den Bergen begegnet. Sie muß den werten Herrn mit nach Hause nehmen, und aus Freundschaft sollte dann laut Anleitung Liebe werden. Schafft sie es, bis zum nächsten Morgen zu überleben, dann schlüpft der Spieler wieder in die Rolle des Werwolfes der weiter in die Berge reist. Er erfährt dann, daß irgendwelche schrecklichen Kreaturen seine arme Nardja gekidnappt haben. Rettung und Rache sind also angesagt. Dann kommt Teil drei. Er muß Nardja retten, und anschließend gibt's noch mal einen großen Showdown mit den Mächten der Unterwelt.

Jaaaaa ...und nachdem man dann die Grafiken auf dem Cover bewundert hat, beginnt man das Adventure und kriegt gleich wieder einen zuviel! Meine Güte, wenn der Parser nur ein bißchen mehr verstehen würde und nicht ständig ausgeben würde „I cannot...". Das ist man ja schon von *Frankenstein,* das ebenfalls von CRL veröffentlicht wurde, gewohnt. Auch bei WOLFMAN befindet man sich zu Beginn im eigenen Zimmer und muß eine Reihe von Operationen durchführen, um den Raum verlassen zu können. Die obengenannte Story ist zwar gut durchdacht, im Adventure selbst ärgert man sich allerdings mehr, als daß die richtige Atmosphäre aufkommt. WOLFMAN und FRANKENSTEIN sind meiner Ansicht nach absolut austauschbar: Hat man eines der beiden gesehen, weiß man auch, wie das andere ist.

Da hilft es auch nichts, eine kleine Story am Rande erzählen zu können, denn die PR-Firma von CRL, HEADLINES PR, zählt eine nette junge Frau zu ihren Mitarbeiterinnen, die den Namen „Nadja" trägt. Na, klingelt's? Richtig! Na(r)dja kann man auf den WOLFMAN-Grafiken bewundern, für die sie Modell gestanden hat. Tolle Idee! Wenn bloß nicht das Adventure so mittelmäßig wäre! Das hat mich wirklich so geärgert, daß ich jetzt gegenüber *Frankenstein* in den Noten noch was runter gehe.

Bleibt die Frage offen, warum CRL nicht um die guten Grafiken herum einen besseren Parser plaziert. Das wäre doch nicht allzu schwer. Bessere Noten gibt's diesmal jedenfalls nicht: „I cannot ..."

Martina Strack

Grafik	10
Story	7
Atmosphäre	5
Vokabular	4
Preis/Leistung	5

c16chris

Im Blickpunkt

CINEMAWARE

Das Neueste aus der „Interactive"-Reihe!

Eschwege (M.K.). Kurz vor dem offiziellen „Launch" der US-amerikanischen „Grafik-Wunder"-Firma CINEMAWARE in London erreichten uns zwei weitere Produkte aus jenem Hause, das sich besonders mit DEFENDER OF THE CROWN, SINBAD oder KING OF CHICAGO einen Namen gemacht hat. Es handelt sich hierbei um zwei thematisch völlig unterschiedliche, aber grafisch ausgezeichnete Games, die mir als Amiga-Demo-Versionen vorlagen. Die Titel: THE THREE STOOGES und ROCKET RANGER.

ROCKET RANGER in voller Aktion – ein neuer Himmelsstürmer von CINEMAWARE?

THE THREE STOOGES sind in den Staaten bekannte Film-Komiker, die schon seit einiger Zeit nicht mehr auf dem Bildschirm bewundert werden können. **CINEMAWARE** hat nun ein für sie typisches „interaktives Software-Video" aus den „Stooges" gemacht. Die Story: Unsere drei Helden (Larry, Moe und Curly) machen ihre Heimatstadt unsicher, um schnellstens zu Geld zu kommen. Dies aber nicht aus Eigennutz. Mitnichten! Die drei tapsigen Burschen brauchen den Zaster, um ein Waisenhaus vor dem Abriß zu retten. Was stellen die drei nun alles an? U.a. versucht sich Curly beim Preisboxen. Dieser befindet sich bereits im Ring; wartet auf seinen großen Fight. Aber: Larry's Geige ist zerbrochen. Das Ding brauchen unsere Helden aber dringend, da Curly nur dann gewinnen kann, wenn Larry ihm seinen Lieblingssong „Pop goes the Weasel" vorspielt. Der Spieler muß nun versuchen, „interaktiv" das Drama abzuwenden. Die Stooges stolpern in so manch prekäre Lage (Slapsticks - wie Tortenwerfen; Unfug - wie Doktoren wider Willen usw.). Man läßt auch keine Gelegenheit aus, um „eine Hand voll Dollars" zu ergattern. Im Game sind mehrere kleine Spielchen enthalten (Quiz, Geschicklichkeitsspiele sowie legale und „unsaubere" Jobs...). Der Spieler hat wieder einmal Gelegenheit, kräftig mitzumischen und sich an den herrlichen Grafiken zu erfreuen.

Grafisch besser, aber inhaltlich untragbar bis unverschämt stellte sich **ROCKET RANGER** dar. Es geht um die Bekämpfung des Hitler-Regimes im Jahre 1940. Die Story: Ein amerikanischer, smart aussehender Wissenschaftler erfindet über Nacht supermoderne Waffen (Laser-Pistolen, Raketen-Rucksack usw.) und entschließt sich, auf eigene Faust, dem Krieg in Europa ein Ende zu bereiten. So boxt er sich durch (gelungene Animation) und fliegt allein auf Stuka-Verbände - á la *Space Harrier* - zu, um diese vom Himmel zu holen. Des öfteren befindet er sich in den Klauen der bösen und finster dargestellten Deutschen, die alles daransetzen, den Sonny-Boy zu stoppen. Die Hintergrund-Story sorgt wieder einmal dafür, daß das Deutschlandbild aus der schrecklichen Zeit vor allem bei Jugendlichen und Kindern als das typische, möglicherweise noch heute geltende angesehen wird. Mehr noch: Durch Nazi-Symbole und -Symbolik läßt man (ungewollt?) eine Zeit-Epoche wiederaufleben, die man einerseits nicht verdrängen, aber zum anderen auch nicht so „plastisch" in den Mittelpunkt stellen sollte. Besonders bei „unreflektiertem" Spielverhalten seitens der User kann ich jetzt schon erahnen, was ROKKET RANGER bewirken wird... So sieht man Adolf Hitler in allerschönster Grafik; das SS-Zeichen auf allem, was kreucht und fleucht. Da nützt m.M. nach auch der Hinweis nichts: „In der deutschen Version wurden die Begriffe „Deutschland" und „Nazi" durch „Leutonien" und „leutonisch/Leutonier" ersetzt." CINEMAWARE sollte sich weiterhin auf gute Themen beschränken, „apolitisch" bleiben und uns durch perfekte Grafiken, Animation, herrlichen Sound und ausgezeichnetes Gameplay begeistern... Wir werden Euch über die „Endresultate" der neuen Programme informieren. Es kann aber gut sein, daß wir ROCKET RANGER „innerredaktionell indizieren".

MANFRED KLEIMANN

Erleben die haarsträubendsten Abenteuer: THE THREE STOOGES (links und Mitte) und noch einmal ROCKET RANGER.

Der Kampf um die begehrte Gangsterkrone – Fehlschuß!

Programm: King of Chicago, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 95 Mark, **Hersteller:** Cinemaware/Mindscape, **Muster von:** [2] (Amiga), [15] (Atari ST).

Nach langem Warten ist es endlich soweit: Das neue Programm von **MINDSCAPE, THE KING OF CHICAGO**, ist fertiggestellt. Schon seit etlichen Monaten war es angekündigt, doch um einem Reinfall vorzubeugen, hat man sich offenbar sehr viel Zeit genommen, um das Spiel so gut wie irgend möglich zu machen. Wir werden sehen, was dabei herausgekommen ist.

Doch nun erst einmal zur Hintergrundstory: Wir begeben uns zurück in das Jahr 1931, in die Zeit der Prohibition und der großen Bandenkriege. Der ehemalige „King of Chicago", Al Capone, ist gerade hinter „Schwedische Gardinen" gewandert, und alle Gangsterbosse der Stadt schielen nun nach dem freigewordenen Thron. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Pinky Callahan, der zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht einmal Chef einer Bande ist, sondern lediglich Stellvertreter eines Stellvertreters (immerhin besser als nichts, oder?). Logisch, daß unser Pinky hoch hinaus will, und zu diesem Zweck muß erst einmal der Boß der eigenen Bande umgelegt werden; sein Ziel ist es, nach und nach alle Teile der Stadt einzukassieren, wobei der südliche Teil mit seinem Boß Tony Santucci (Al Capones selbsternanntem Nachfolger) das größte Hindernis darstellt. Trotz dieser interessanten Story ist der Spielablauf aber eher enttäuschend. Das Ganze wurde in der Form eines Gemischs aus Strategie-und Actionspiel realisiert, der Schwerpunkt liegt dabei aber eindeutig auf den strategischen Elementen. Dies ist ja an sich nichts Verwerfliches, aber die „Strategieeinlagen" (ich will sie mal so bezeichnen) beschränken sich größtenteils darauf, während Dialogen unter maximal drei Sprechblasen auswählen zu können, deren Inhalt dann in etwa das weitere Vorgehen unseres Helden bestimmt. Dazu sitzt man die meiste Zeit während eines Spiels völlig passiv vor dem Computer und verfolgt die Dialoge der verschiedenen Figuren. Nur ab und zu hat man die Möglichkeit, aktiv in das Spielgeschehen einzugreifen. Zugegeben, die Aufmachung ist wirklich gut; alles läuft „Kino-mäßig" ab; aber ich war von dieser dauernden Untätigkeit natürlich nicht so begeistert. Außerdem wird der ohnehin zähe Spielfluß durch die dauernden Diskettenzugriffe noch zusätzlich verlangsamt. Auch möchte ich an dieser Stelle allen Usern, die kein zweites Laufwerk besitzen, gleich vom Kauf abraten. KING OF CHICAGO umfaßt zwei Disketten, und mit nur einem Laufwerk ist man da wirklich nur noch mit Wechseln beschäftigt. Klar, daß das Spiel keinen richtigen Spaß macht, wenn man sich auschließlich als „Diskjockey" betätigt.

Zuweilen kommt es aber auch zu ein paar Actionsequenzen. Dies ist meist dann der Fall, wenn man wieder einmal einen Stadtteil übernehmen will. Nun nämlich hat man die Wahl, entweder das gegnerische Hauptquartier in die Luft zu jagen oder die ganze Bande einfach mit der MP „umzupusten". Diese Szenen sind eigentlich gut gemacht, insbesondere die Schießszene ist jedoch ein arges Gemetzel und erscheint mir aufgrund der realistischen Todesschreie und der Brutalität überhaupt stark indizierungsverdächtig. Erschießt man übrigens die völlig unschuldige Frau, die hin und wieder am Fenster erscheint, so wird man am nächsten Tag von seinem alten Schulkameraden und jetzigen Polizei-Inspektor Tom Malone verhaftet, um schnurstracks den Gang zum Elektrischen Stuhl anzutreten.

Obwohl KING OF CHICAGO viele verschiedene Anfangssituationen bietet, sich während des Spiels zahlreiche Alternativhandlungen ergeben und auch die Aufmachung insgesamt überdurchschnittlich gut ist (insbesondere die Gesichtsanimation der Charaktere), konnte es mich, alles in allem gesehen, nicht überzeugen. Es bietet weder vernünftige strategische Handlungsmöglichkeiten noch packende Actionelemente. Trotz vieler guter Ansätze ist das Spiel irgendwie viel zu schwerfällig. Vielleicht wird es Leute geben, die auf das Game voll abfahren, aber ich persönlich kann mich mit Sicherheit nicht dazu zählen.

Michael Kohl

Fast alle ASM-Redakteure hatten sich von KING OF CHICAGO mehr versprochen. Der „DEFENDER" war besser!

Grafik	**10**
Story	**9**
Vokabular	**Icons**
Atmosphäre	**5**
Preis/Leistung	**5**

Ein (Kerker-)Meister aller Klassen!

Um es gleich vorweg zu sagen, DUNGEON MASTER ist ein Hit! Nach vielen Vorschußlorbeeren und nach langer Wartezeit (für den User) ist das Programm endlich in den Handel gekommen. Die US-Firma FTL hatte wirklich nicht zuviel versprochen, denn das jetzt vorliegende Fantasy-Rollenspiel hat mich voll überzeugen können. Beginnen wir – nach der obligatorischen „Programm-Vorstellung“ – doch gleich mal mit den Vorzügen des Adventures...

Programm: Dungeon Master, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** FTL, USA, **Muster von:** Thomas Müller Computer Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg. Tel: (0781) 76921.

...als da wären:
1. Ausgezeichnete Maussteuerung und Handhabung über eine Vielzahl von Symbolen.
2. Spiel in Echtzeit.
3. Hervorragende Grafik und Animation.
4. Beeindruckende digitalisierte Soundeffekte.
5. Viele Überraschungseffekte während des Spielverlaufs.

Die Hintergrund-Story: Ein gewisser „Grey Lord“ möchte dem hart gebeutelten Land „Viborg“ Frieden und Freiheit schenken. Alles, was ihm hierzu noch fehlt, ist der sogenannte „Power Gem“, welcher tief in einem gewaltigen Höhlensystem, dem „Dungeon“, versteckt liegt. Grey Lord macht sich auf die Suche nach diesem magischen Edelstein, und nach langem Herumirren findet er diesen auch. Als er jedoch mit Hilfe des Power Gems zu zaubern versucht, erlebt er eine Überraschung ganz unerwarteter Art: Der „Schuß“ geht nach hinten los; der nutzbringende Zauberspruch richtet sich nun gegen seinen Meister („die Geister, die er rief, ...usw; frei nach Goethes Zauberlehrling). Plötzlich ward die Macht des Grey Lord dahin. Der „chaotische Schatten“ des „Gegen-Meisters“ (Lord Chaos) kontrolliert fortan unseren armen Heilsbringer. Was also tun? Der Power Gem befindet sich nicht im Besitz vom Chaoten- Lord. Das Steinchen wird als verschollen gemeldet. Sie, der/die geneigte Spieler/in, erhalten nun vom Grey Lord den Auftrag, ihn selbst zu beschützen, den magischen Stein wieder von der bösen Macht zu reinigen und dem Lande Viborg den lang ersehnten Frieden zu bescheren.

Insgesamt 24 Abenteurer hat es bereits zerrissen. Jetzt sind Sie an der Reihe, es besser zu machen! Lord Chaos hatte die wackeren Burschen in „Spiegelgeistfallen“ gelockt und hält sie nun in der Halle der Champions gefangen. Wählen Sie nun vier dieser Champions aus, und erwecken Sie diese zu neuem Leben! Jetzt können Sie die Abenteurer durch die Labyrinthe des „Dungeon“ führen und ihnen die erforderlichen Befehle erteilen. Eine gefährliche Reise durch die schier endlosen Tiefen der Höhle beginnt!

Zu Anfang sollten Sie sich unbedingt genug Zeit lassen, um alle Champions genau unter die Lupe zu nehmen. Haben Sie sich nämlich erst einmal festgelegt und einen bestimmten Charakter in Ihre Party aufgenommen, können Sie diesen nicht mehr gegen einen anderen austauschen. Nach meiner Meinung sind folgende Personen die Champions der Champions: **Halk**, **Zed**, **Chani** und **Mophus.** Speichern Sie, nachdem Sie alle vier Personen um sich geschart haben, erst einmal ab. Das ist wichtig!

Das Besondere an DUNGEON MASTER ist die äußerst realistische 3D-Grafik. Während des Spiels fühlt man sich schon fast selbst als „reales“ Mitglied der Party. Es scheint alles zum Greifen nahe. Nach jedem Schritt werden die Gegenstände größer oder erscheinen auch in den verschiedenen Perspektiven (Front- und Seitenansicht) sehr wirklichkeitsgetreu. Es ist eine unglaublich dichte Atmosphäre, die den Spieler/die Spielerin im Dungeon erwartet. Geräusche, z.B. von sich öffnenden Falltüren, werden lauter oder leiser, wenn man sich der Tür nähert oder sich von ihr entfernt. Die Monster, die es auf die Party abgesehen haben, sind schon sehr früh - aus einiger Entfernung - auszumachen. Bei dieser Gefahrenquelle empfielt es sich, sich zu verstecken und erstmal abzuwarten, ob man die Monster abgehängt oder irregeleitet hat. Ein Problem zu Beginn ist die Lichtquelle, welche man im zweiten Level unbedingt benötigt. Sucht man gewissenhaft in allen Ecken, so kann man auch Fackeln finden. Man nimmt dann eine (oder mehrere) Fackel auf und gibt sie einem der Champions. Nun brennt sie eine Weile mit gleißendem Licht; erlischt jedoch auch allmählich wieder. Auch dieser Effekt ist sehens- und beachtenswert: Beobachtet man die Fackel in der Hand des Abenteurers, so kann man bald feststellen, daß diese langsam an „Kraft“ verliert und sich dunkler verfärbt (die Fackel - nicht die Hand!). Im gleichen Verhältnis wird es auch im Dungeon vor Ihren Augen immer dunkler, bis zuletzt fast nichts mehr zu sehen ist. Ein phänomenaler Effekt für ein Rollenspiel in Echtzeit!

Es gibt im Dungeon eine Vielzahl von Puzzles und logischen Rätseln zu lösen, die einem nach erfolgreicher Bewältigung der Probleme immer tiefer in das Labyrinth führen. Wie schon erwähnt, ist es ratsam, öfter mal zwischenzuspeichern, da hinter der nächsten Ecke schon wieder todbringende Gefahren lauern können!

Neben verschiedenen Waffen und Wurfgeschossen (man kann übrigens jeden Gegenstand als „Wurfgeschoß“ gegen Monster einsetzen) gibt es auch ein Magie-System bei

DUNGEON MASTER. Hierzu stehen eine Vielzahl von Symbolen zur Verfügung, welche jedoch nur in der richtigen Kombination angeordnet wirkungsvoll sind. Im Klartext heißt das, daß man zahlreiche Möglichkeiten durchspielen muß, um die gewünschte magische Wirkung zu erreichen. Im sehr informativen Begleitbuch (welches mit viel Liebe aufgemacht wurde) gibt es zum Magie-System allerdings nur vage Hinweise. Die korrekte Anordnung der Symbole für entsprechende Zaubersprüche wird jedoch nicht verraten.
Entscheidend für höhere „Erfahrungsstufen" bei Ninja, Fighter, Wizard und Priest sind Bewährung im Kampf (entweder durch Waffeneinsatz oder magische Angriffe). Innerhalb der Kampfrunde erhält man dann irgendwann durch eine Einblendung den Hinweis, daß Charakter „X" oder „Y" eine Stufe weitergekommen ist. Probieren Sie am Anfang ruhig mal verschiedene Zauber-Symbole aus - nur so können die Magier an Erfahrung gewinnen.
Der Bildschirm ist wie folgt aufgebaut:
In der oberen Reihe sehen Sie die vier Champions - oder besser gesagt: deren Hände. Die rechte ist die aktive, die linke die passive. Mit der über die Maus gesteuerte Bildschirm-Hand können vor Ihnen im Dungeon liegende Gegenstände aufgenommen und in die Hand eines Champions gegeben werden. Waffen gehören in die aktive Hand. Die drei Balken neben dem „Abenteurer-Fenster" zeigen Gesundheitszustand, Ausdauer und magische Reserven an. In der rechten Ecke der oberen Reihe sind die Symbole der vier Charaktere abgebildet. Hiermit läßt sich die Reihenfolge der agierenden Champions ändern. In der Mitte links befindet sich das große Sichtfenster, welches Ihnen das jeweilige Aussehen des Dungeons mit allen dazugehörigen Feinheiten zeigt. In diesem Bereich bewegen Sie die Bildschirm-Hand, um Gegenstände, z.B. vom Boden, aufzunehmen oder abzulegen. Rechts neben dem Sichtfenster befinden sich drei Symbol-Reihen. Die obere Spalte beinhaltet die magischen Runen und ermöglicht das Zusammenstellen von Zaubersprüchen. Zuerst klicken Sie den Abenteurer an, der einen Spruch anwenden soll, und dann die entsprechenden Spruchsymbole. Die darunter liegende mittlere Spalte zeigt auf vier verschiedenen Feldern die Waffen oder Kampfmöglichkeiten des jeweiligen Abenteurers. Durch Anklicken eines Schwertes kann man einen Hieb austeilen; durch Aktivieren des Bogensymbols einen Pfeil abschießen (der dann auch tatsächlich auf dem Screen sichtbar durch die Luft fliegt). Wählt man das Symbol der Hand, kann man auch ohne Waffe angreifen...
Die letzte Symbol-Reihe dient der Bewegung innerhalb des Dungeons. Durch Anklicken der verschiedenen Pfeile bewegt man sich in die entsprechende Richtung. Es ist nicht möglich, einzelnen Champions zu steuern. Nur die gesamte Party kann sich gemeinsam gleichzeitig bewegen. Das große Sichtfenster kann auch Aufschluß über die einzelnen Charaktere geben. Klicken Sie einen bestimmten Kämpfer mit der rechten Maustaste an, so sehen Sie eine detaillierte Darstellung seiner Ausrüstung, Waffen, Nahrung usw.
Mit dem Augensymbol können neue Gegenstände erstmal genau untersucht werden. Hierzu hält man diesen vor das Auge und betätigt die linke Maustaste. Danach erfährt man per Bild und Text, was sich dahinter verbirgt. Bei einem Apfel wird Ihnen mitgeteilt, wie schwer dieser und ob er genießbar ist. Sollte er eßbar sein und die Anzeige „Food" des entsprechenden Abenteurers zeigt allmählich auf Null, so hält man den Apfel auf das Mundsymbol und drückt die linke Maustaste. Mit einem digitalisierten Schmatzgeräusch konsumiert der Auserwählte dann die erfrischende Frucht. Beobachtet man danach die „Food"-Anzeige, stellt man fest, daß der Champion tatsächlich ein wenig Nahrung zu sich genommen hat. Diese herrlichen Details findet man eigentlich bei allen im Programm erscheinenden Vorgängen. Es ist wirklich erstaunlich, wie genau hier alles registriert wird! Das Game bietet gleich eine Reihe von Besonderheiten, die ich gar nicht alle aufzählen kann. Ich kann nur verraten, daß es noch viele verblüffende und unerwartete Effekte während des Spielverlaufs gibt.

Beim Kampf mit einer Mumie beispielsweise erlebte ich folgende Situation: Durch Betätigung eines Wandschalters öffnete ich ein an Ketten gezogenes Fallgitter. Wie ich schon durch die Gitterstäbe sehen konnte (genug Licht hatte ich mir erzaubert!), ging eine Mumie in der dahinter liegenden Zelle auf und ab. Nachdem die Tür offen stand, wurde mir doch ein wenig mulmig, als ich mitansehen mußte, wie die Mumie auf mich zulief. Geschockt durch diese „realistische" Situation versuchte ich erstmal, auf Distanz zu gehen und lief ein paar Schritte zurück. Das Biest ließ aber nicht locker und folgte mir, um mich zu töten.
Nachdem ich gerade einen Raum mit hochgezogenem Fallgitter erreicht hatte, wollte ich den Türschließ-Mechanismus in Gang setzen, indem ich auf einen entsprechenden Knopf an der Wand drückte. Die Mumie war jedoch schneller als ich dachte – sie stand bereits am Eingang. Jetzt kam mir der Gedanke, trotzdem das Fallgitter zu betätigen und dieses auf den Kopf der Mumie hinabschnellen zu lassen. Vielleicht hatte ich so eine Chance, das Monster loszuwerden. Gesagt - getan! Ich betätigte den Mechanismus. Was dann jedoch zu sehen war, überraschte mich wieder einmal mehr: Das schwere Teil senkte sich auf den Kopf der Mumie, wurde aber durch den Widerstand wieder hochgezogen, um anschließend jedoch erneut wieder hinunterzufallen. Die Mumie zeigte sich beeindruckt und drohte mehrmals mit den Armen, wobei sie einen dumpfen Schrei ausstieß. Das Gitter prallte noch mehrmals auf die Mumie herab, bis das Monster die Situation endlich begriff und einen Schritt zurück machte. Mit lautem Rasseln schloß sich daraufhin die Tür und sperrte die Mumie aus. „Echter" kann man eigentlich kaum eine solche Situation in einem Rollenspiel darstellen. Ich war beeindruckt!

»DUNGEON MASTER ist in jeder Hinsicht erstklassig! Ein Meilenstein in der Geschichte der Fantasy-Rollenspiele!«

Im „Karton" befindet sich neben dem ausführlichen Begleitheft auch noch ein Faltblatt, welches ein Interview mit Wayne Holder, dem FTL-Boss, enthält. Holder erklärt u.a., daß die DUNGEON MASTER-Diskette mehr als ein Megabyte Informationen enthält. Zur Programmierarbeit bemerkt er, daß Doug Bell, der Chefprogrammierer, ein neues System entwickelt habe, welches die Softwareprogrammierung revolutioniere. Künftig sei es möglich, Programme wie DUNGEON MASTER ohne Programmierung zusammenzustellen! Dies wäre um so bedeutsamer, weil es heutzutage viele neue Künstler und Designer gäbe, die keine Programmierkenntnisse hätten.
Abschließend muß ich sagen, daß DUNGEON MASTER einen Meilenstein in der Geschichte der Fantasy-Rollenspiele darstellt und in jeder Hinsicht überzeugen kann. Sowohl Grafik wie auch Animation oder Sound-Effekte sind erstklassig - die atmosphärische Dichte für mich bislang die beste. FTL hat für die Zukunft einiges versprochen. Warten wir mal ab, wie das nächste Programm aussehen wird. In der Zwischenzeit garantiert uns DUNGEON MASTER viele unterhaltsame Adventure-Abende. Das Programm erscheint übrigens auch für den Amiga und den Apple II GS. Viel Spaß bei einem Rollenspiel der Extraklasse!

Uwe Winkelkötter

Grafik	**11**
Story	**9**
Vokabular	**menügesteuert**
Atmosphäre	**12**
Preis/Leistung	**10**

Microwelle

Jetzt wird der Startschuß gegeben! Das erste Microwellen-Programm, Outfire vom Rainbowsoftwareclubs, wird vorgestellt. Wir werden auch in Zukunft aus den zugesandten Programmen in lockerer Reihenfolge Eure Produktionen vorstellen, wobei nicht automatisch das beste eingegangene Programm zuerst besprochen wird. Und nun viel Spaß bei Outfire (C-64).

Outfire (Rainbowsoftwareclub)

Jeder weiß wohl, daß das Lieblingshobby der meisten Neusiedler im wilden Westen die Pflege, Reinigung und Instandhaltung der Colts war, denn Recht und Gesetz waren so ziemlich die schlimmsten Fremdworte, die man sich vorstellen konnte. Natürlich gab es auch jede Menge übler Gangster, skalpjagende Indianer und gefährliche Heckenschützen. Nur einige aufrichtige Einzelkämpfer versuchten in diesen harten Zeiten, den Bösewichten den Garaus zu machen. Mut, Tapferkeit und eine Portion Lebensmüdigkeit gehörten dazu, um ein echter Held zu werden...

Nun ja, genug des Klischee-Geschwafels, beginnen wir mit der Besprechung eines Games des **RAINBOWSOFTWARE-CLUBS**, das ungefähr all das beinhaltet, was ich vorher gesagt habe. In dem Action-Game **OUTFIRE** geht es nämlich hauptsächlich darum, auf einem vertikal scrollendem Bildschirm durch den wilden Westen zu laufen und dabei alle Schurken niederzumachen. Die Palette der Gegner reicht dabei von Schlangen, Indianern, High-Noon-Cowboys, Heckenschützen und Bombenlegern bis hin zu fliegenden Büschen und messerwerfenden Killern. Ein gut sortiertes Angebot also, bei dem auch gewiefte Baller-Fans gut auf ihre Kosten kommen. Anfangs spielt sich OUTFIRE ja noch recht einfach, denn die Indianer schießen nur mit Bögen und verharren ansonsten auf denen ihnen fest zuprogrammierten Plätzen. Zudem befindet man sich zunächst in der Wüste mit hübsch gestylten Kakteen, Gerippen und Schildern, bei denen man noch viel Platz zum Rumlaufen und Ausweichen hat. Später aber geht's voll zur Sache, denn irgendwann erreicht man die Tore eines kleinen Städtchens, vor denen schon üblere Gesellen lauern. Zwar stehen auch hier die High-Noon-Cowboys und Heckenschützen auf festen Positionen, aber die Schnelligkeit und Massierung der Schußabfolgen macht genaues Steuern und schnelle Reaktionen erforderlich.

Hübsch anzusehen snd dabei die Grafiken der Häuser, bei denen sich die Jungs des Softwareclubs wirklich viel Mühe gemacht haben. Erst beim siebten Versuch gelang es mir, die Stadt erfolgreich durchzulaufen, denn zu oft blieb ich an schnell schießenden Heckenschützen hängen, die sich nur durch rasches und präzises Hindurchlaufen des Feuerhagels foppen lassen. Leider mußte ich feststellen, daß nach der Stadt wieder alles von vorne anfing, nur mit dem Unterschied, daß sich der Schwierigkeitsgrad erhöhte. Nicht mal meinen geliebten High-Score konnte ich behalten, denn das Programm bietet keine High-score-Liste, keinen Titelsound und nur wenig Baller-FX während des Spiels selbst.

Trotzdem halte ich OUTFIRE für ein sauber programmiertes Spiel, das durchaus Laune macht und als Low-Budget-Game sein Geld wert wäre. Das Scrolling und die Animation der Sprites gehen dabei voll in Ordnung (besonders gut gefallen hat mir das witzige Reinstecken und Rausziehen der Colts), leider aber ist die Kollisionsabfrage zuweilen etwas ungenau. Wer näheres über das Spiel wissen oder es sich besorgen will, der sollte sich an folgende Adresse wenden: Marcus Roller, Dammstraße 43, 7129 Ilsfeld. *(Red.)*

Grafik	**6**
Sound	**2**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
Eschwege

c16chris

KOPFNUSS

Die sieben Teile des Zauberstabs

Programm: The Destiny Knight (Bard's Tale 2), **System:** C-64, Apple 2, bald Amiga und MS-DOS, **Preis:** ca. 60-80 DM, **Hersteller:** Interplay/Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts, England.

THE DESTINY KNIGHT, ist der Titel eines der schwersten Programme überhaupt. Grund genug, die ASM-Kopfnuß darauf zu hetzen. Was ist das Ziel des Spiels? Nun, dazu die Story: Der finstere Lagoth Zanta (ein Archmage) klaute den friedenbringenden DESTINY WAND, eine Zauberstab, der in einem geheiligten Berg ruhte. Der fiese Archmage zerbrach den Stab in sieben Teile, und um die Rettung eines einzelnen Teils (und dann am besten gleich aller) auf ein Minimum zu beschränken, versteckte er sie in sieben Todesfallen (Death Snares). Diese Todesfallen sind Räume, die in den schon vom ersten Teil der Trilogie bekannten DUNGEONS existieren. Meistens muß man jeweils einen Fürsten Lagoth's besiegen, um zu ihnen zu gelangen, doch dazu später mehr. Kommen wir erstmal zum Unvermeidlichen, der wichtigsten Entscheidung von BARD'S TALE 2: Die Charakterwahl. Hier empfiehlt es sich, genauso wie in BT 1 vorzugehen (denn das sollte man vorher schon mal gespielt haben !). Anstatt eines Rogues sollte man lieber einen dritten Mitspieler mitnehmen, was man später sehr zu schätzen wissen wird. Die Kopfnußparty sollte also so aussehen: 0. Paladin; 1. Monk; 2. Special Member (falls man schon einen LVL 7 Conjurer hat: „INSL" !); 3. Bard; 4-7. Magier; Das Land des Barden ist viel umfangreicher als bei BT 1: sechs Städte, 25 Dungeons Levels und die Wildnis. Diese Wildnis ist 45X35 Felder groß. In der umfangreichen Anleitung ist zwar eine Karte dabei, aber es gibt doch viele Besonderheiten, z.B. lebt hier auch der „SAGE", eine sehr wichtige Figur: Ihn kann man nämlich über spezielle Items ausfragen, natürlich nur gegen Entgelt. Er verlangt für Itemfragen 500 Gold. Später wird man ihn auch mal über andere Dinge befragen müssen, z.B. Dungeonnamen, wofür man schon ganz schön happig blechen muß. Man startet in der Stadt TANGRAMAYNE, eine (wie übrigens alle anderen auch) sehr friedliche Stadt, wo auch gleich der erste Dungeon wartet: Das Dark Domain! Der Dark Lord hat nämlich die TÜCHTER DES REGIERENDEN Königs entführt und verschleppt. Die Aufgabe ist also klar: Rein ins Dungeon, den Dark Lord besiegen, die Prinzessin mitnehmen, und wieder raus aus der Höhle, und einen fetten Experience-Bonus kassieren. Aber halt, warum so einfach? Es geht auch schwerer: Wo ist das Dungeon überhaupt? Viele meiner Rollenspielkollegen hatten das nicht gewußt! Es liegt in der Hütte, die der Gilde genau gegenüberliegt, also in der Mitte der östlichsten Häuserreihe der Stadt. Hier trifft man den königlichen Hofwizard, der einem die ganze Story nochmal verklickert. Die ersten beiden Levels sind easy, aber Nummer drei und vier haben's in sich! Übrigens ist im ersten Level ein wichtiger Hinweis versteckt: „Play for the last Double Doors!". Was es mit diesem auf sich hat, folgt sogleich. Im zweiten Level ist der zweite Teil zur Lösung und zur Rettung der Prinzessin. Die „Geflügelte"! Die Winged Creature trifft man bei 5N/12E nach SCSI-Spruch. Diese braucht man wiederum für eine Aufgabe im vierten Level. Hat man das Portal zum dritten Level gefunden, so hat man hier nun die Aufgabe, vier versteckte Botschaften zu finden, um die Treppe ins letzte Level freizugeben. Diese vier Botschaften muß man in ein Wort fassen. Kurz: „PASS" ist die Lösung. So ist man dann im vierten Level, und man (hoffentlich ist die Wind Creature dabei) sucht die Double Doors. Um zu ihnen zu gelangen, muß eine Bodenlücke überquert werden, was nur mit der „Miss Flatter" funktioniert. Bei den doppelten Türen ist der Barde gefragt: Er soll nämlich in die Tuba blasen, und zwar den letzten, den siebten (sieben die vollkommene Zahl...). Nun besiegt man ein paar Felder weiter den Dark Lord, wirft den Vogel aus der Party, und man läßt stattdessen die Prinzessin beitreten (häßliches Ding) und verläßt dann die Höhle. Hat man dieses „Ritual" vollzogen, bevor die Charaktere in der 13ten Stufe sind, winkt wiederum ein fetter Experience Bonus. Im zweiten Level war zu lesen: „Ask bearded on the Tombs!". Was damit gemeint ist, muß ich ja wohl niemandem erklären. „Blow the Horn!". Wir sind nun im Begriff, den ersten Teil des Schicksalsstabes sicherzustellen! The Tombs, so der Name des ersten Snaredungeons. Ich gehe ab jetzt wie folgt vor: Ich werde jedes Snaredungeon stichpunktartig erklären, da ansonsten das übliche Kopfnußmaß gesprengt ist. Aber wir kommen dabei trotzdem nicht um einige Erläuterungen herum. Also die Tombs, das ist eine dreilevelige Höhle mit nur wenigen Besonderheiten: 1. The Dead King, 2. Masterkey, 3. Snare 1. Ansonsten findet man hier im Ersten neun magische Gegenstände und Worte, die für das letzte Snaredungeon vonnöten sind. Die Tombs sind in Ephesus auffindbar, und zwar in einem Tempel. Man sollte übrigens jedes Dungeon sofort kartografieren, damit man sich später besser zurechtfindet. Im ersten, noch relativ leichten Level wird man einmal nach einem Dorf gefragt, das mit „P" beginnt. Die Antwort ist offensichtlich, denn man muß nur einen kurzen Blick auf die der Anleitung beiliegender Wildniskarte werfen. Ins zweite Level wird man teleportiert, indem man die große Halle im Norden (kartografieren) näher untersucht. Nun wird es schon interessant. Am Ende eines langen Ganges findet man den Schlüsselmagier, der einem den Masterkey für 50000 Gold andrehen will. Am Ende eines weiteren Ganges „lebt" „The dead King". Ihn muß man besiegen, da er der „Evil Lord" dieses Dungeons ist. Nach kurzer Suche findet man die Stais ins letzte Level. Geht man hier von der Treppe aus nach Norden, ist man in einem Türlabyrinth, an dessen Ende ein Magier nach einem Stab fragt (Antwort: OLD). Eine Tür weiter wird man in Snare-Nähe teleportiert, wo am Ende eines langen Ganges die erste Todesfalle lauert. Sie wird von der „Cloudy Face" geführt. Ihr muß man den alten Warrior leblos zeigen (vorher vom Toxic-Giant töten lassen), wonach die Tür

Thou art in the Guild of Adventurers.

Add member
Remove member
Create a member
Delete a member
Save party
Leave game
Enter the city

The guild

Character Name AC Hit Cnd SpPt Cl

zum ersten Ausgang und somit zum ersten Wandteil freigegeben wird. So, das wäre geschafft. Nachdem man ein Dungeon hinter sich gebracht hat, sollte man immer zum SAGE gehen und ihn über das nächste fragen (FANSKAR, DARGOTH, MAZE, OSCON, CRYPT, DESTINYSTONE). Fanskar's Castle liegt in der Wilderness: Es ist nur ein Level, aber doch ganz schön schwierig. Hier ist nämlich eine große Fläche, in der Darkness und Anti-Magie wüten. Man geht einfach von der Treppe aus ein paar Schritte nach vorne, und schon ist man da. Nun weiter geradeaus, bis man anstößt. Jetzt soweit nach rechts gehen, bis man zu einer Tür gelangt. Nun kann man wieder zaubern; und man macht sich jetzt auf die Suche nach der Snare2. Einmal teleportieren, durch ein paar Räume, ein längerer Gang, und schon ist man da. Doch kurz vor der Falle muß man noch Fanskar besiegen. Einen Magier mit der Entfernung 90 und einen Freund des Wizards (einen Drachen). Tötet man diese, ist ein Feld weiter die Snare 2. Hier ist es easy. Man geht einfach in die linke Tür, und schon ist es geritzt. Nun nur noch aus dem Dungeon gelangen und fertig. Nummer drei in der Reihe ist DARGOTH'S TOWER in Phillipi, eine „Fünflevel-Todesfalle". Dargoth, ein Magier höchster Klasse, soll der Stärke nach mit Mangar aus BT 1 gleichziehen (da kann man nur ahnen, was da alles auf einen zukommt...) Die ersten beiden Levels sind sozusagen unwichtig, man kann sie aber trotzdem mal ansehen (kostet ja nichts...). Diese kann man per „APAR"-Spruch überspringen und sofort die dritte Etage in Angriff nehmen. Hier ist es schon mal relativ schwer, gegen alle Monster zu bestehen (kleiner Tip: Besiegt man eine Horde von „AXEMEN", winkt ein fetter Geld- und Experiencebonus). Die drei Worte der Weisheit müssen gefunden werden, um weiter nach oben zu gelangen. In Reihenfolge: „Earth, Compassed" und „Fountain". Im vierten und fünften Level jedoch müssen zehn (!) Wärter gefunden werden, um den Weg zur Todesfalle 3 freizumachen. Die Treppe zum fünften Level befindet sich in einem großen Darkness-Feld. Die zehn Worte, (frei aus dem Englischen übersetzt): „Wasser, Lüge, Sklave, Gold, Feind (hier: Hater), Haushahn, weit, früh, Barde und Frauen". Die Snare löst man, indem man durch ein Labyrinth geht, an dessen Ende eine lebendige Statue jedem Partymitglied einen Dolch gibt (vorher „Havok" eingeben), mit denen man zum Snaremaster geht und dann in unmittelbarer Nähe eiene Tür auftaucht, durch die man (was sonst?) Teil Nummer drei des Zepters erhält. Damit wäre also auch diese Seite des Destiny Knight-Buches umgeblättert. Nummer vier ist in der „Maze of Dread" in Thessalonica. Hat jemand Lust „Mission Elevator" zu spielen? Ja? Dann sind Sie hier genau richtig (kein Scherz). Jedes Level ist durch einen Aufzug(Elevator) miteinander verbunden! Im zweiten Level befindet sich das legendäre „Sword of Zar", man bekommt es, nachdem man im Zweiten Level einem Magier die Antwort „DER" gibt. Das dritte Level ist das Zuhause von „Graphnar Fist", einer Gruppe von Elitekämpfern, die man auf dem Weg zur Snare 4 unbedingt besiegen muß. Ansonsten findet man hier noch den Kommandanten dieser Krieger (ihn trifft man am Ende eines langen Ganges, indem bei jedem Schritt ein Teil der der Magicpoints abgezogen wird). Gegen ihn muß man also ohne Magie zurechtkommen. Gelangt man dann in die vierte Snare, so muß man hier nun dem durstigen Magic-Mouth sagen, daß er in der Lage ist, den Durst auszuhalten („Endurable"). Dann noch schnell in die nächste Tür, und alles weitere ist Formsache. Ach ja, den vierten Wandteil kann man auch gleich mitnehmen. Was nun? OSCON'S FORTESS, das schwerste Dungeon überhaupt (nicht unbedingt der Monster wegen, sondern es wird durch die Tatsache erschwert, daß man diese Dungeon nur zu viert angehen kann!). Hier muß man sich alle Level erkämpfen. Im ersten Level muß man drei Wärter finden, die man bei (7N/4E) eingeben muß, um die Treppe freizugeben (Lands of „Krill", Pits of „FIRE", Sword of „Silence"). Bei (12N/10E) sind dann die Treppen. Nun wird es interessant. Jetzt erscheint zum erstenmal die Message „Tripvire". Hier man nur sehr wenig Zeit, den Abschnitt, in dem man gerade ist, zu durchqueren, oder man kann die Radieschen von unten zählen. Snareähnlichkeiten sind natürlich rein zufällig. Darauf folgt das erste „starke Stück": OSCON'S MIRROR ROOM! Ein quadratischer Raum, der nach allen Seiten gleich aussieht. Hier nimmt man die rechte Tür, die genau gegenüber des Eingangs ist, folgt ihr und gelangt dann in ein Darknessfeld. Hier gilt es, sechs Worte zu suchen und zu einem zusammenzufassen. Nun geht man in die Nord-Ost-Ecke, wo „The Last Destroyer" auf die Party wartet. Ihm gibt man als Antwort „Dervak", um die treppen, die jetzt genau in der Nord-West-Ecke liegen, freizugeben. So sind wir nun im dritten von vier Levels. Hier trifft man nach kurzer Zeit auf „OSCON'S FUNHOUSE"! Ein großer Raum mit vielen Portalen, die sich gleichzeitig nach oben und unten verzweigen. Hier muß man bloß aufpassen, daß man kein solches Doppelportal erwischt, zwischen dem ein Teleporter ist (am besten den „SOSI"-Spruch anwenden). Jetzt noch „Livicaion" einschalten, „E" für nach oben drücken, und schon ist man im letzten Level von OSCON'S FORTRESS. (tötörötöööö....). Man befindet sich in einem langen Gang. Geht man nach links, kommt man in ein Darknessfeld, an dessen Ende Snare 5 liegt. Nach rechts gelangt man in ein Räumelabyrinth mit vielen Geheimtüren, an dessen Ende man auf „OSCON HIMSELF" trifft. Vorsicht, gegen OSCON ist jede Magie machtlos. In der Snare ist es von Bedeutung, drei Plätze in der Party freizuhalten, da die „THREE OF PARADOX" der Party beitreten müssen (to cut, to cut and even to smash..."). Die Namen der drei D4-Figuren muß man unbedingt wissen („SCISOR, PAPER und ROCK"). Die Reihenfolge ist immer anders, so daß man etwas herumprobieren muß. Nun zum Snare-Master, dann wählt man die südliche Tür, und schon hat man es geschafft. Aber nicht auf dem Rückweg leichtsinnig werden (vor allem die drei von der Party schmeißen, da sonst das Flüchten nicht richtig klappt). So ganz nebenbei: Es war öfter von einer „Dreamspell" die Rede. Sie lautet „ZZGO" und steht im Handbuch nur als vier Fragezeichen. Im Kampf angewendet bringt sie den AC-Wert der ganzen Party auf „L+". Im Normalfall teleportiert sie die Party zu jedem Dungeon (1-7). Nun zur Nummer sechs! „The Greycrypt" ist ein zweileveliges Dungeon in der Wildnis. Hier gibt man zuerst „GREY" ein. Das ist ein Dungeon, in dem man ganz ohne Magie auskommen muß! Nur „SCSI" funktioniert. Also, vor Betreten den „CAEY"-Spruch anwenden. Man gelangt ins zweite Level, indem man bei der Sphinx „WIZE ONE" eingibt (man findet sie nach kurzer Suche in einem Labyrinth), wonach bei (18N/1E) die Treppe nach unten erscheint. Gibt man stattdessen „Death Sword" ein, so kann man 0/0 das Dungeon wieder verlassen. Das zweite Level ist dann auch nicht weiter schwer. Ist man erstmal außerhalb des Treppenbereichs, so ist im Süden eine Tür, hinter der mehrere Räume sind. Hier ist dann der „Vampire Dragon". Besiegt man ihn, ist ein paar Felder weiter der Teleporter, der zur Snare sechs führt. In dieser muß eine

»THE DESTINY KNIGHT ist eines der besten Spiele dieser Gattung!»

Eric Finke

berichtet über

BARD's TALE – TEIL ZWO

verlorene Reihenfolge gefunden werden: „Spinner, grey, mouth1, blue, mouth2, grey, mouth3, blue, mouth4, grey, mouth1, blue, mouth2, grey, mouth3, blue, mouth4 und nochmal das Ganze bis mouth4". So, jetzt ist im Süden eine Tür, in der man Wandteil Nummer sechs entgegennehmen kann. Den Destinystone und den Snare sieben werde ich nicht weiter erklären. Wenn man die ersten sechs Snares geschafft hat, sollte man dieses nun auch noch schaffen. Nur soviel: der Destinystone liegt in der Colosse. Hier fragt der „Strange Mage" nach den zwei Worten (wer hat die beiden in den „Tombs" herausgefunden?). Ich schätze, daß es nicht sehr viele waren, da es ein sehr schweres Rätsel war. Ich will sie dennoch verraten: „FREEZE" und „PLEASE". Außerdem trifft man nun endlich auf den sagenumwobenen „ZEN MASTER". Hat man den siebten Wandteil, geht man zum Temple of Narn und läßt einen Magier der Truppe die sieben Teile wieder zusammenschweißen (The Sceptor). Nun zum SAGE, der in Wirklichkeit Lagoth Zanta ist. Ihn muß man mit über 30 Berserkern, die Critical-Hits austeilen können, besiegen. Nachdem man den Kampf gewonnen hat, belohnt der König des Landes die Party, und man wird von ihm dann zum Warten auf Bard's Tale 3 verdonnert!!!

Mit dieser Kopfnuß müßte DESTINY KNIGHT eigentlich zu schaffen sein. Man sollte aber nicht nur stur nach Kopfnuß gehen, denn es warten noch viele Überraschungen auf den User.

Also, viel Glück als Ritter des Schicksals, bei einem der besten Spiele, die es jemals gegeben hat!

Es ist mal wieder soweit . . .

ASM-ULTIMA RATIO

BRATAC

T

?
Zone Three
Tanno Contr
Power Room
Comms Cente
Secur
Stopp Hall
Stopp Offic
Offic Zone
Zone Two
Zone One
Room One
Room Two
Room Three
Room Four
Area One
Jail
Rest Room
Rest Room
Polic Zone
Area Two
Joes Arcad
Joes Hall
Arcad Lift
Arriv
Entra Room
Starl Bar
Starl Room
Starl Foyer

TEIL 2

Den
Bomb Room
Inner Room
Hall One
Chief Offic
Worpt Offic
Recep
Ausweis
Outer Room
Hall Two
Worpt Hall
Crook Den
Crook Hall
Hall

Die Karte zum

Nach etwas längerer Pause können wir Euch wieder mal eine „Ultima Ratio" präsentieren. Brataccas ist ein schwerer Brocken. Wir hoffen, daß Ihr mit dieser Karte und den kurzen Tips nicht nur einen großen Schritt weiterkommt!

TAS

EIL 1

Calyp Foyer
Calyp Bar
Calyp Snug
Vista One
Vista Two
Vista Three
Calyp Lift
Joes Snug
Joes Bar
Gaurd Room
Droid Hall
Droid Room
Telep Room
Star Arcad

Der Planet **BRATACCAS** hat es an sich. Verwirrend ist die Vielzahl der Räume, und die Teleportverbindungen sind mehr als geheimnisvoll. Deshalb diesmal die Karte zu **BRATACCAS**, damit alle flüchtigen Mr. Kyne's das Spiel endlich lösen können. Es gibt dabei einiges zu beachten. So sind zum Beispiel die Bewohner des Planeten meist feindselig. Besonders in TEIL 2 der Karte tauchen fiese Schurken auf, die Mr. Kyne mit ihren Degen ernsthaft gefährlich werden können und meist sofort angreifen, wenn sie erscheinen. Deshalb ist hier das Abspeichern einzelner Spielstände sehr wichtig! Die lästigen Roboter kann man mit Aufzügen zerquetschen, wenn sie genau darunter stehen. Den SECURITY PASS bekommt man in der OFFICIAL POST. Achtung: Hier erwartet den Spieler gleich ein Roboter! Was man mit dem AUSWEIS anfängt, solltet Ihr mal selber ausprobieren. Als letzten Tip: Besucht doch mal eine der zahlreichen Bars, am besten, wenn Ihr eine Karaffe bei Euch habt – man erhält dann oft wichtige Informationen zur Lösung des Spiels . . .
So, jetzt wünschen wir Euch nur noch "Gut Stich" und viel Spass bei der Lösung !

Get the clue!

Hi, Fans des unvermeidlichen und unerschöpflichen SECRET SERVICES! Wir haben, wie Ihr sicher schön gemerkt habt, zwei wunderschöne neue Vignetten fabriziert. Dieser Neuigkeit schließen sich 12 starke Seiten an! Wir hoffen auch, daß Euch die Hint-Hunt-Ecke gefällt, und erwarten Eure rege Beteiligung unter folgender Adresse: Tronic Verlag, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. And now go on!

Die Karten und Lösungshilfen für **KING'S QUEST II** sprechen wohl für sich, ebenso wie für den Einsender Rolf-Peter Böhlke aus Frankfurt.

LÖSUNG ZU KINGS QUEST II

Die Schmuckstücke, die man findet, erhöhen nur die Punktzahl, werden aber zur Lösung des Adventures nicht gebraucht.
Vor dem Dwarf braucht man nicht zu fliehen, was er stiehlt kann man sich wieder zurückholen.
Zuerst sollte man aus dem Briefkasten vor dem Haus den *bascet* nehmen und ihn dem Rotkäppchen geben. Darauf schenkt sie Graham ein *bouquet*.
In der Kapelle sollte man neben dem Mönch beten und sich mit ihm unterhalten. Er schenkt Graham daraufhin ein *cross*, das man sich am besten gleich umhängt.
Nachdem man die Inschrift an der ersten Tür gelesen hat, geht man zum Strand und nimmt das *trident*. Nun geht man zu dem großén Stein im Meer. Darauf liegt nun eine Meerjungfrau. Man schwimmt zu ihr und gibt ihr den Blumenstrauß. Daraufhin ruft sie ein Seepferdchen, das Graham zu dem Unterwasserkönig bringt. Man gibt ihm sein *trident* zurück und er gibt einem eine *bottle* und öffnet eine große Muschel, in der der erste *golden key* liegt.
Nun schließt man die erste Tür auf. Nach dem man die nächste Inschrift gelesen hat, geht man zur Höhle der Hexe. Wenn die Höhle leer ist, kann man den *cage* mit dem *bird* nehmen. Damit geht man nun zu dem Antiquitäten Shop, der nun offen sein sollte. Der alten Frau gibt man den *cage* und darf sich dafür die *lamp* nehmen.
Draußen öffnet man die Flasche vom Neptun und mit dem Stoff darin, reibt man die Lampe. Daraufhin erscheint ein Geist, der drei Geschenke hat: *1. magic carpet 2. sword 3. bridle*
Der fliegende Teppich trägt einen auf ein Hochplateau. Auf die Schlange wirft man das Zaumzeug. Sie verwandelt sich in ein geflügeltes Pferd, das als Dank einen *magic sugar cube* schenkt. Ganz im Osten des Plateau ist eine Höhle, worin der 2. *golden key* liegt.
Der Teppich trägt einen wieder zurück und nun kann man die zweite Tür aufschließen.
Man liest die dritte Inschrift und geht nun zuerst in den Wald, wo man den *mallet* und den *stake* finden sollte. Nun ein Besuch in der unterirdischen Höhle des Zwergs. Hier nehmen wir uns den Topf mit *chicken soup* und in der Truhe finden wir alle gestohlenen Sachen wieder und noch ein Paar *earrings*.
Die Suppe bringen wir der Großmutter, woraufhin sie uns einen *cloak* und einen *ring* gibt.(Liegt unterm Bett). Beides ziehen wir an und gehen nun zum südlichen Rand des vergifteten Flusses. Hier wartet jetzt ein Ghoul in einem Boot, der uns Dank des Mantels und des Ringes hinüberrudert. Dort den Zuckerwürfel essen und der Weg durch die Dornen ist ganz einfach. Die beiden Gespenster lassen uns ebenfalls durch, wenn man Ring und Mantel trägt.
Im Schloß zuerst ins linke Turmzimmer gehen und aus der Schublade die *candle* nehmen. Auf dem Rückweg wird die Kerze an der Fackel angezündet. Ausgestattet mit Licht, geht man nun in die Gruft hinunter.
In dem Sarg liegt der Vampir, der einem aber nichts tut, wenn man das Kreuz trägt. Er wird , während er im Sarg liegt, mit dem Holzpflock und dem Hammer getötet. (einfach >kill dracula< eingeben). Im Sarg liegt unter einem Kissen der letzte *golden key* und ein *silver key*.
Der silberne Schlüssel schließt die Truhe in dem rechten Turmzimmer auf. Ein Tip für die Wendeltreppe: Man sollte die Figur so steuern, daß sie nach Norden schaut, wenn das nächste Bild geladen wird.
Auf dem Rückweg noch den *ham* mitnehmen (aber nicht selber essen). Der Ghoul rudert uns wieder zurück und nun kann man die letzte Tür aufschließen.
Dort nimmt man das *fish net* und wirft es ins Meer. (Einfach >fish< eingeben) Falls es nicht klappt, den Ring abnehmen und mehrmals probieren. Den Fisch wirft man wieder ins Wasser, damit er einen auf die Insel trägt. Dort liegt im Norden der Insel noch ein *amulet*, das man unbedingt braucht. Dem Löwen im Turm in der Mitte der Insel gibt man den Schinken und kann nun die Tür öffnen. Dort ist die gesuchte Geliebte, mit der man nun durch die Eingabe von >home< in die Kapelle zur Hochzeit 'gebeamt' wird.

KINGS QUEST II

Beach	Wood	House *grandma* *ring *cloak	Wood	Monastery	Chapel *monk* *cross	Mountain Side
Beach	Lake	poisoned River	poisoned River	poisoned River	Lake	Mountain Side
Beach big rock *mermaid* *seahorse*	Wood	poisoned River	Entrance Castle *ghosts*	poisoned River	Antique Shop *lamp	Mountain Side
Beach *seashell *bracelett	Wood *stake	poisoned River	Dornen hecke	poisoned River	Wood	Mountain Side
Beach	Wood	poisoned River	poisoned River Boat *Ghoul*	poisoned River	Lake	Canyon
Beach *trident	Lake	Lake Trunk *necklace	Wood	Wood Baumloch *mallet	Canyon	3 Doors
Beach	Cave Entrance (*cage) *witch*	Hill	Zwergen- haus *dwarf* *soup *earrings	Wood	Bridge	Canyon

IM SCHLOSS

Turmzimmer *candle	
Wendel- treppe torch	Eingangs- halle →

Count Dracula

Turmzimmer chest *tiara	
→ Wendel- treppe	
Esszimmer *ham	Keller- treppe
Gruft coffin *silver- *gold key	Verlies

hint hunt

ULI

Hint-Hunt, unter diesem Namen läuft jetzt eine ganz besondere Ecke im SECRET-SERVICE. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Gibt es einen Cheat-Modus bei den **BOULDER DASHs** ? (Soweit ich das weiß, gibt es keinen, jedenfalls habe ich noch nie von einem gehört. Versuch doch mal folgende Pokes: BD I: POKE 16494,169; BD II: POKE 25088,250)

★★★

Wie kann man bei **TRACER SANCTION** auf dem Planeten Jubilex eine „Torch" (Kerze) zum Brennen bringen, um eine dunkle Gasse zu erleuchten?

★★★

Tornado Tom got stuck: Bei **HEAD OVER HEALS** gibt es manchmal Trampoline, die so weit in einer Ecke stehen, daß man sie nicht herausbekommt. Was kann man da machen?

★★★

Wie kommt man bei **MERMAID MADNESS** an dem zungenschlabbernden Monster vorbei (vom Landungssteg aus zwei Bilder nach rechts und drei Bilder nach unten)??

★★★

Kennt jemand für das Spiel **„V"** eine einfache Art, die verschlüsselten Rätsel leicht zu knacken ?

★★★

Wie kommt man bei **THE LAST NINJA** im zweiten Level durch das Tor im Bild 1, wie kommt man die Mauer im letzten Bild herunter?

★★★

Ein paar Fragen zu **REBEL PLANET** kommen aus Böhnhusen: Wie betankt man den „jet pac"? Kann man die Container auf dem Schiff öffnen? Was kann man mit dem alten Knochen anfangen? Wie kommt man an dem Kampfroboter im Keller des Museums vorbei?

★★★

Zu dem Adventure **KAYLETH** werden allgemeine Tips gesucht!

★★★

Wie kann man bei **ZOMBI** den Laster starten? Wie kann man den Hubschrauber betanken?

Wie kann man den Keller von den Zombies „reinigen"?

Hier jetzt ein paar Lösungen und ein herzliches Dankeschön an die Einsender:

Noch ein bichen **HEXENKÜCHE II** haben wir hier für Euch: Es ist ratsam, im Bild mit dem „Aufzug" zu beginnen (ist ein Bild unter der Hexe). Beim Einsammeln der Gegenstände sollte folgende Reihenfolge maßgeblich sein: Schild, dann die Krone, den Becher, die Axt, im Wald die Schere und das Buch (ganz ganz oben). Nun geht man zur Hexe und hüpft ihr ein wenig auf dem Gesicht herum und spielt Friseur. Im Keller muß man sich dann einfach noch in den Kessel plumpsen lassen. Ganz einfach! (oder etwa nich'?)

☆

Ein bißchen „Hint" haben wir auch für **HELLOWOON** bekommen: Als erstes sollte man um Hilfe (oder etwas in der Art) rufen, um als Resultat dieser Aktion eine offene Zellentür zu erhalten. Als nächstes nehme man dann das Moos (mehrmals!) und reibe es an die Handgelenke, woraufhin man mit den Händen aus den Ketten schlüpfen kann (z.B. „Nimm die Ketten ab" oder „Winde Dich aus den Ketten"). Nach Verlassen der Zelle in östlicher Richtung gehe man zu einer nicht verschlossenen Zellentür. In dieser Zelle befindet sich eine angekettete Leiche, welche, wenn man sie berührt, zu Staub zerfällt und etwas preisgibt. Nun untersuche man die Zellentür. Was man hier findet, braucht man noch, um in die nächste Zelle zu gelangen. Dies ist die Zelle von Gerfac. Was nun folgt, liegt aber auch weiterhin im Dunkeln.

Bernhard's

Sega-T(r)ips

CHOPLIFTER: Im ersten Level gibt es am Boden eine Maschine, die so etwas wie Satelliten ausschleudert. Wenn man ca. ein Dutzend dieser Satelliten abgeschossen hat, passiert etwas recht Positives. Der Trick funktioniert übrigens auch in der Spielhalle!

GHOST HOUSE: Die Draculas kann man entweder mit 5 Schlägen oder 3 Messerstichen auf Eis legen. Schlägt oder sticht man allerdings dann noch einmal auf die Reste eines Vampirs ein (Totenkopf mit Knochen), so erwacht dieser wieder zu seinem unseligen Leben. Eine Erleichterung für den Spieler dürfte hierbei wohl die Tatsache sein, daß man an manchen Stellen im Haus mit dem Kopf Lampen demolieren kann (Hä?). Uli sagt: „Ausprobieren!" Wenn man sich in der Nähe von Kerzen herumtreibt, erscheint meist etwas.

Nintendo-T(r)ips

SUPER MARIO BROS.: In der „World" 1-2 muß man sich auf den ersten grünen Kanister stellen und nach unten drücken. Den Lift ungefähr in der Mitte der 1-2 Zone sollte man etwas genauer untersuchen. Hier ist eine „Warpzone" versteckt.

Und jetzt noch einige Tips zu Guild of Thieves

Vom Boot muss man an Land springen.

Ins Schloss kommt man, wenn man dem alten Mann hilft.

Um in die Muehle zu kommen, muss man dem Mueller zuschreien, er soll die Muehle anhalten.

Der "Gatekeeper" veranstaltet ein Rattenrennen. Das noetige Geld findet man in den Kissen im "drawing room". Dann auf die Ratte mit der schlechtesten Quote setzen.

Die Geschichte mit dem Baer ist etwas kompliziert. Der Schluesselzum Kaefig ist in den "Quarters". Den Baer schlaefert man mit einen, mit Rattengift bestrichenen Fisch ein. Das Rattengift ist in der Kueche. Den Fisch angelt man mit einem Billiardstock an den man einen Naehfaden und eine Naehnadel bindet. Auf die Nadel muss die Made gesteckt werden. Der Billiardstock ist im "Billiard room", Nadel und Faden in der "Sewing box" im "Spare bedroom", die Made in der "Tub" im "Bedroom".

Die rote Kugel im "Billiard room" enthaelt etwas Wertvolles.

Um den Weinkeller von Ratten zu befreien, muss man im "Flight of the steps" die Rohre zerstoeren, dann den Hahn aufdrehen, etwas warten und den Hahn wieder zudrehen.

In das geheime Labor kommt man vom "Main bedroom" aus. Man nimmt das Bild ab, greift sich den Spiegel, setzt sich aufs Bett und drueckt mit Hilfe des Spiegels den Knopf im Schraenkchen.

Der "Square room" im Temple enthaelt lauter bunte Platten. Durch den Raum kommt man nur, wenn man die Platten in der Reihenfolge der Farben des Spektrums betritt (zurueck uebrigens auch).

Um in die "Black library" zu kommen, benoetigt man den "ebony key" aus dem "organ room".

Die Statue im Temple laesst sich bewegen. Man faellt dann ins Wasser. Auf keinen Fall "up" eingeben, sondern runtertauchen und dann nach Sueden.

Auf der "Sandy bank" lohnt es sich zu graben. Msan findet etwas Wertvolles sowie ein Paar Stiefel, die man unbedingt braucht.

Nichts Wertvolles offen am "Gatekeeper" vorbeitragen, das fuehrt zum vorzeitigen-Ableben.

Um an die Gemme im "Muddy room" zu kommen, muss man den Lichtstrahl mit dem Spiegel so reflektieren, dass er auf das Wachs faellt und sofort die Gemme nehmen.

Die Schlange, die einem im "Insect house" zu erwuergen versucht, wird man los wenn man in die "Hot passage" geht.

PHANTASIE III

Karte von Scandor (Scroll IV)

1. Flagler
2. Scanport
3. Dungeon VII.
4. Dungeon VI.
5. Lansing
6. Desert Inn
7. Mystic Inn
8. Portal Inn
9. Sciattica
10. Kanpai Inn
11. Asmith
12. Jolly Inn
13. Dungeon III.
14. Pendleton
15. Sandy Shores
16. Pendragon (Start)
17. Dungeon I.
18. Dungeon IV.
19. Crown Inn
20. Rocky Hills
21. Dungeon VIII.
22. Sierion
23. Royal Inn
24. Deltor
25. Deadly Inn
26. Dungeon V.
27. Tierrin
28. Tirith
29. Dungeon II.
30. Xanador

© by [illegible]

● – Inn
● – Dungeon
● – Stadt

Wer in der Ausgabe 2/88 das Feedback gelesen hat, hat sicherlich den Brief von Andreas Urbaszek aus Wolfsburg nicht übersehen. Er hat uns kurze Zeit nach Erscheinen der Ausgabe einen Plan und eine gute Hilfestellung zu **PHANTASIE III** geschickt, die Euch nicht vorenthalten werden sollen. Da ich PHANTASIE III zu der Zeit auch gerade gespielt habe (jetzt habe ich es gelöst), kam mir das natürlich gelegen. Eins will ich noch vorweg sagen. Wenn man das Spiel gerade beginnt, sollte man sich nicht gleich in die „Archives" begeben. Besser ist es meines Erachtens, die ersten vier bis fünf Levels eines jeden Charakters draußen in der Nähe einer Stadt zu absolvieren. Beim Training sollte man darauf achten, mindestens zwei gute Kämpfer (Attack, Fire Bow und Parry) auszubilden. Ein gutes Gehör und ein Freischwimmer zahlen sich aber auch in jedem Fall aus. Nun aber los: Auf der Karte findet Ihr alle Besonder-

heiten von Scandor. Sie entspricht der Scroll IV. Man sollte sich gleich zu Beginn des Spiels entscheiden, welchen der beiden Lösungswege man wählen möchte (den Guten oder den Bösen). Es empfiehlt sich, beides auszuprobieren (wegen der Schlußgrafiken). Im Abenteuer selbst sollte man sich an das halten, was Filmon der Weise vorgibt. Filmon findet man in den „Pendragon Town Archives". Bevor man also aufbricht, sollte man sich noch mal ausruhen, abspeichern und nochmal schauen, ob nicht doch noch eine „Beförderung" ins Haus steht. Danach stürzt man sich aber wirklich auf den ersten Dungeon, die **Town Archives** . Schon hier sollte man sich daran gewöhnen, immer nach Geheimtüren zu suchen (einfach durch die Wände gehen). Hier findet man Filmon, Scrolls und Gold. Beim Altar sollte man 'ne Runde beten (oder ihn zerstören (Anfänger besser nicht!)). Den Weg oben links entlang sollten nur erfahrene Abenteurer antreten, da es dort recht rauh zugeht (recht rauh? - Verdammt rauh!). Es ist aber trotzdem ein Weg, der sich lohnt, denn man findet an seinem Ende (nein, nein, keine Zigaretten) den Stab des Nikademus, der später noch gebraucht wird. Das war's hierzu. Weiter geht's im **Large Wooden Building** . Rechts unten angekommen, atmet man erst mal gesiebte Luft, aber keine Panik, es gibt hier mehr als eine Geheimtür. Die sechs Knöpfe, die man ganz unten findet, öffnen die Zellen. Hierbei kann man sich 10.000 Erfahrungspunkte verdienen, indem man das Monster, das aus einer Zelle kommt, selbst zu Hack verarbeitet, statt es von einem Monster aus einer anderen Zelle zerlegen zu lassen. In der Zelle unten links findet man schließlich, was man sucht. Die Scroll I. Den dunklen Raum kann man mit den Key of Light (kommt noch) betreten. Hier befindet sich der Key of Dark (wird noch gebraucht). Nachdem wir wieder bei Filmon waren, geht es zur Beerdigung des Zwergenkönigs in die **Dwarven Burial Grounds** . Außer dem Fiasko bei der Beerdigung ist hier nichts los (bis auf eine Tür, die man anscheinend überhaupt nicht öffnen kann). In die **Gnomen-Höhle** kommt man nur hinein, wenn man einen Zwerg oder Gnom in der Party hat. Hier ist eine Menge los. Neben einer Menge Geheimtüren bekommt man hier den „Divine Aid"-Spell, den man unbedingt braucht („Böse" Spieler können den Zauberer, nachdem er den Spruch rausgerückt hat, auch angreifen). Die Mutprobe des Oberzwerges habe ich bisher allerdings auch noch nicht bestanden. Wenn man das Biest aber bezwingt, so erhält man eine hervorragende Waffe. Und zurück ans Tageslicht! Wer akute Geldprobleme hat (nur im Spiel, in Wirklichkeit hat man die ja eigentlich immer), sollte der Drachenhöhle einen Besuch abstatten. Danach hat man einen ungemeinen Zaster! Die kleine **Strohhütte** sollte man auf jeden Fall nutzen. Man sollte am besten Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution wählen. Geheimtüren gibt es hier nicht. In dem großen **Zelt** geht's besser ab als auf dem Oktoberfest! Bevor man es betritt, sollte man sich mit „Healing Potions" und „Magic Potions" en masse eindecken. Hier ist echt was los. In der unteren Mitte des Dungeons findet man Lord Wood, der eine Menge zu sagen hat. Lord Wood's Waffenkammer lassen wir so nebenbei mitgehen. Nachdem man wieder bei Filmon gewesen ist, geht's nun zu den **Chambers of Chronos** ! Hier findet man links unten den Key of Light. Wie man von hier aus zur Plane of Light gelangt, könnt Ihr mal hübsch selbst rausfinden. Ist echt ganz einfach! Man muß nur den Dungeon einmal absuchen. Die Zugbrücke zum **Castle of Light** öffnet man mit dem Key of Light. Die Vasen, die man findet, sollten nur die bösen Spieler zerstören. Die glowing arches zeigen den Weg zur Light Fairy, die uns wiederum ein paar sehr nützliche Tips gibt. Den Weg zur Light Fairy sollte man übrigens aufzeichnen, da man ihn in abgewandelter Form noch brauchen wird. (Böse Spieler sollten auch die Light Fairy attackieren). Nun aber wieder zurück zur Stadt. Von der „Plane" kommt man nur mit dem „Transportation"-Spell zurück auf die normale Ebene (stimmt nicht ganz! Es geht auch anders! Wenn man eine gute Party hat, kann man sie komplett von irgendwelchen Monstern töten lassen. Eine gute Party wird nämlich von dem „Great Demon" wiederbelebt! (So bin ich zurückgekehrt (Uli))). Jetzt holt man sich am besten den Key of Dark im Dungeon II. Und jetzt müssen wir zur Plane of Dark! Wie macht man das? (Was sagte die Light Fairy doch gleich? Das genaue Gegenteil . .) Wie war doch gleich der Code für die Plane of Light? (Wie war das mit positiven und negativen Zahlen?). Und schon sind wir da! (oder etwa nicht?). Um in das **Castle of Dark** zu kommen, muß man entweder böse sein, oder den Key of Dark haben. Der Weg durch die Glowing Arches ist hier das genaue Gegenteil zu dem Weg im Castle of Light (Plan gemacht?). Hat man diesen Weg hinter sich, so sollte man erst mal brechen, und zwar einen Stab; den von Nikademus. In Death angekommen, sollte man unbedingt abspeichern. Von Death aus muß man dem Weg folgen und ab und zu auch mal durch die Lava gehen. Nach langem Marsch kommt man an Nikademus' Castle. Jetzt wird's hart! Hier muß man jede Wand nach Geheimtüren untersuchen!! Sollte man in der Mitte bei Nikademus ankommen, so sollte man den „Divine Aid"-Spell anwenden und Lord Wood zu Hilfe rufen. Und jetzt muß man sich entscheiden. Gut oder Böse? Das ist aber Euch überlassen. Thank you, Andreas!!

LEVEL Ø3 ROAD-RUNNER

← S.

LEVEL Ø7

← S.

Für das Spiel **ROADRUNNER** hat uns Frank Kremer aus Erftstadt-Lechernich Pläne des dritten und des siebten Levels zugesandt.

Ein paar Pokes für den C-64 gibt es auch noch. Das Eingeben ist ganz einfach. Programm laden und starten lassen, dann Reset geben, Pokes eingeben und mit dem angegebenen SYS-Befehl das Programm neu starten:
DRUID: POKE 39271,255: SYS 5120; EXOLON: POKE 7427,205: SYS 2061; GAME OVER: POKE 15244,234: POKE 15245,234: SYS 2304; MUTANTS: POKE 9273,230: SYS 4096.Ok?

★★★★★★★★★★★★★★

Für **BOUNTY BOB STRIKES BACK** haben wir auch einen hübschen Cheat: Neben den bereits bekannten Tricks (Code 57502 / „F3" und „A") gibt es noch eine andere hübsche Option: „F" !!!

★★★★★★★★★★★★★★

Den folgenden Trick zu **KORONIS RIFT** sollte man nur anwenden, wenn man gewillt ist, ein wenig an der Disk herumzuwerkeln. SINUS SOFT schreibt uns, daß man ganz einfach an einen guten Schutzschild herankommt, indem man den auf der Disk abgelegten vorletzten Level „RS" (das ist der neunzehnte von zwanzig auf der Disk unter den Namen „RA" bis „RT" abgelegten Leveln) einfach in „RA" umbenennt. Hier findet man in einem braunen Raumschiff das edle Gerät.

★★★★★★★★★★★★★★

Die Nummern der Weltraumpolizei bei **MANIAC MANSION** sind „1138", „9111", „1977" und „0525". Ednas Telefonnummer findet man, wenn man im Badezimmer die Dusche repariert und danach anstellt.

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **THE GREAT GURIANOS** kann man einen Level weiterkommen, wenn man die Tasten „M,./ Leertaste Cursor rechts Cursor runter" hält und dann zusätzlich „Return" drückt.

★★★★★★★★★★★★★★

Ein Mini noch zu **MASQUERADE:** Wer einen dreckigen Wortschatz hat und Wörter wie f**k (Pfui!), bzw. s**t (Igitt!) eingibt, kann sich durch ein simples „sorry" rehabilitieren.

★★★★★★★★★★★★★★

So ist das mit den Gegenständen bei **THE LAST NINJA:** Um einen Gegenstand aufzunehmen, muß man den Feuerknopf drücken und den Joystick nach rechts unten bewegen. Voraussetzung ist, daß man in diesem Moment keine Waffe in der Hand hat. Weiterhin ist es nötig, den Sack (Teil 1, Bild 1, vor dem Buddha) zu haben.

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **GUNSHIP** fliegt sich's niedrig besser!

TEMPEL OF TERROR

Spectrum 48K

▯ = DRACHE

▯ = GEGNER

Für die Adventurer bei **TEMPLE OF TERROR** hat Manfred Nebel folgende Tips zusammmengestellt:

- Beginnt das Spiel mit CAST SLEEP TO PIRATES, ENTER BOAT, EXAMINE DECK, GET TELESCOPE. Dieses Teleskop läßt sich später gegen einen der fünf Drachen eintauschen.
- Die Fackel an der brennenden Hütte anzünden, und mit ihr die Höhle betreten, der Cave-Troll verschwindet dann.
- Der Terodactyl wird mit FIRE ARROW TO TERODACTYL abgeschossen.
- Im Kaktus ist Wasser, Mit CUT CACTUS WITH SWORD, EXAMINE CACTUS kommt man an das Wasser heran.
- Der Basilisk wird mit POINT TO BASILISK gekillt. Danach graben.
- Die Flasche des verdursteten Mannes kann mit dem Wasser des Kaktus' aufgefüllt werden. Es geht auch das Wasser aus der Oase, das jedoch vergiftet ist ...
- Den Sand Worm erwischt man mit THROW ROCK TO MOUTH. Seine Zähne kann man mitnehmen.
- Im Zelt bekommt man zu trinken und kann allerlei kaufen. Auf jeden Fall sollte das BRACELET OF MERMAID SCALE gekauft werden, da man damit das Thentakled Thing verscheucht, welches später einmal auftaucht (DROP BRACELET).
- Das Wasser der Oase ist vergiftet.
- Den Wächter am Stadttor braucht man nicht zu töten. Es reicht aus, RUN TO DOOR einzugeben.
- Um sicher über die Fallgrube zu kommen, müssen folgende Befehle eingegeben werden: CLOSE EYES, JUMP OVER PIT, S, OPEN EYES.
- Den Eidechsenmann brät man mit CAST INCENTIARY TO LIZARD.
- Nach dem Ersteigen der Leiter GIVE TELESCOPE TO GNOM. Nun erfährt man, wo man ziehen muß, um das Versteck des Drachen zu öffnen.
- Will man auch etwas von dem Fleisch an dem die Ratte nagt, dann benötigt man den folgenden Befehl: KILL RATMAN WITH SWORD.
- Hat man den Raum nach der Halle erreicht, wo Wasser aus einem Löwenkopf fließt, wird es naß: SWIM eingeben.
- Das Tentakled Thing verscheucht man mit DROP BRACELET.
- Mit RING BELL vertreibt man dann einige Räume weiter den Mutant. Wichtig! Nimm den silbernen Stab, sonst kommt Dir die Decke auf den Kopf.
- Die Disciples fängt man mit dem Netz (THROW NET TO DESCIPLES, ATTACK DESCIPLES WITH SWORD).
- Etwas weiter vorn im Spiel begegnet man einem Skelett, das ein Netz trägt. ROLL CANNONBALL TO SKELETON löst das Problem.

JOE BLADE
THE HELL GANG

Wer sich bei **JOE BLADE** verirrt hat, können wir helfen. Hier ist der Lageplan:

FCS nimmt sich QUEDEX vor: ASM Exclusivtips...

Die 10 Ebenen von QUEDEX haben es in sich - deshalb hier Tips von FCS - TMM

Ebene 1:
besteht aus fünf kleineren Teilebenen

Teilebene 1:
Man darf sich hier nur 1 Feld pro 1 Zeiteinheit weiter nach oben bewegen, sonst landet man wieder auf dem Startfeld.

Teilebene 2:
Hier folgt man den Pfeilen und berührt die blinkenden Quadrate. Danach einfach in das schwarze Loch fallen lassen.

Teilebene 3:
In dieser Teilebene vermeide man die Berührung mit dem elektrischen Wasser und berühre die blinkenden Quadrate, dann wieder durch das Loch fallen lassen.

Teilebene 4:
Hier muß man das schwarze Loch finden.

Teilebene 5:
Jetzt kommt noch ein Slalomrennen um eine Reihe Säulen nach unten, wobei man die blinkenden Felder einsammeln muß und schließlich GOAL erreicht.

Ebene 2:
Hier muß man die Schlüssel aufsammeln um damit die Türen zu öffnen. Die Teleporterfelder helfen dabei beim Vorwärtskommen. Die Totenkopffelder auf keinen Fall berühren. Auf dieser Ebene exisitieren außerdem auch unsichtbare Schlüssel, die sichtbar werden, wenn man sich ihnen nähert.

Ebene 3:
Um diese Ebene zu beenden benötigt man vier versteckte Amulette, die erst bei Annäherung sichtbar werden. Auch hier kann man Teleporterfelder benutzen und sollte elektrischen Seen ausweichen.

Ebene 4:
Hier kann man nur nach links und rechts. Blöcken ist auszuweichen. Lifte helfen Jumps zu sparen, da diese auf dieser Ebene begrenzt sind.

Ebene 5:
In dieser Ebene wird es verwirrend: man muß durch Berühren die gelben Felder in gemusterte Felder verwandeln. Allerdings werden bei Berührung gemusterte Felder wieder gelb. Blinkende Felder vertauschen die Felder einer ganzen Reihe. Schwarze Felder sind neutral.

Ebene 6:
In diesem Röhrenlabyrinth muß man die bei Annäherung sichtbar werdenden Fragezeichen aufsammeln. Das Ergebniss jeder Berührung mit ihnen kann entweder positive oder negative Folgen für den Spielverlauf haben - dies entscheidet der Zufall. Hat man alle erwischt, erscheint das GOAL. Achtung: einige Röhren saugen die Kugel ein und das kann extreme Folgen haben.

Ebene 7:
Diese Ebene ist eine Art Bonusrunde: hier sollte man möglichst viele Bonuszeitsymbole berühren. Dann mit GOAL die Ebene beenden.

Ebene 8:
Nun wirds trickreich: Ziel dieser Ebene sind vier Schlüssel, mit denen man zusammen eine von zwei Türen zum GOAL öffnen kann. Der Clou: der Boden unter der Kugel löst sich mit einiger Geschwindigkeit unaufhaltsam auf.

Ebene 9:
Hier sammle man die Kreuze ein, die Kugel wird dann jweils blau und kann für eine kurze Zeit und mit etwas Anlauf die störenden Blöcke zerschmettern. Auch hier sollte man die elektrischen Seen meiden.

Ebene 10:
In dieser Ebene kommt es auf Fingerfertigkeit an: es gilt über kleine Plattformen nach rechts springend das GOAL zu erreichen. Diese Plattformen sind in drei verschiedenen Höhen angebracht, man erkennt es an ihrer hellen oder dunklen Graufärbung. Dabei kann man nur in der Höhe anschließende Plattformen, also nicht von der niedrigsten zur höchsten springen.

ZORRO

- im ersten Bild die Ranke hochklettern und in den Brunnen springen; das Taschentuch der Maid nicht vergessen!
- sich in der Grotte rechts herunterfallen lassen; man landet auf der ersten Kugel
- von der rechten Hälfte der Kugel schwungvoll (mehrere Male hochhüpfen) nach rechts springen; im Sprung den Joystick nach vorn drücken; man erreicht die Leiter
- an der Stange hinüberhangeln, sich umdrehen und nach links springen; man landet auf der dritten Kugel
- Schwung holen und nach rechts springen

- im nächsten Bild eine Etage tiefer hinabsteigen (über das Loch im linken unteren Eck stellen, Joystick nach hinten und gleich darauf nach rechts drücken)
- zum Trampolin rechts unten laufen
- am linken Rand des Trampolins Schwung holen, nach rechts springen und den Blumenstock mitnehmen
- mit Hilfe der Trampoline und Stangen in das letzte Bild zurückkehren

---

- die Kugel im linken oberen Eck auf die erste Plattform des Aufzugs rollen; sie fährt hinunter und rollt auf halbem Weg auf die zweite Plattform des Aufzugs
- sich jetzt mit dem Blumenstock auf die erste Plattform stellen und warten, bis der Weg zum Kelch freigegeben wird
- nach links zurück in die Grotte laufen und über die Kugeln und die Leiter den See passieren

---

- aus dem Brunnen herausklettern und in das Bild mit den Gegenständen in der linken oberen Ecke laufen (ganz rechts)
- den Schlüssel aufnehmen, sich auf die Mitte des Sofas stellen, schwungvoll nach rechts springen und die Szene verlassen
- die Ruine hochklettern und links oben aus dem Bild herausspringen
- durch die Tür laufen und die Rumflasche holen

- in das Bild mit der Bar laufen und die Flasche vor dem Typ hinter der Theke abstellen; dieser säuft sie aus
- auf seinen Bauch klettern und schwungvoll auf die Plattform springen
- einen günstigen Moment abwarten, hochklettern und einen Soldaten (mit einem Sprung) so attackieren, daß er an der linken Seite herunterfällt (nicht zustechen, da der Leichnam sonst verschwindet)
- der Soldat bleibt am Kronleuchter hängen, zieht diesen nach unten, und das Gewicht auf der anderen Seite hebt sich; die Leiter herunterklettern und den Kelch aufnehmen

---

- das Brandeisen holen und in das Bild mit dem Stier laufen (in das Bild mit der Palme gehen, die Palme ganz hochklettern, sich links herunterfallen lassen und die Szene verlassen)
- das Brandeisen auf die Feuerstelle legen und es durch Sprünge auf den Blasebalg erhitzen
- den Stier mit dem Brandeisen markieren und das Hufeisen mitnehmen

---

- nacheinander die beiden Glocken holen und sie in den Glockentürmen der Ruine (ganz oben) anbringen; die Glocken bimmeln und vor der Ruine öffnet sich ein Grab

---

- die Trompete holen und in das Bild mit der Palme gehen
- sich dort auf die linke Seite der Wippe stellen und ins Horn blasen; ein Soldat kommt angelaufen, springt auf die andere Hälfte der Wippe und katapultiert Zorro damit an die Stange
- den Stiefel auf dem Dach des Gebäudes mitnehmen

- in das Bild mit der Ruine laufen und ins Grab steigen
- unter der Erde immer den Geldsäckchen nachgehen (nicht aufnehmen!); sie markieren den Weg zum Ausgang
- nach einiger Zeit erreicht man das Bild, in dem rechts oben die drei Symbole (Kelch, Stiefel, Hufeisen) blinken
- hier noch nicht das Labyrinth verlassen, sondern noch einmal dem Geldsäckchen folgen; man kommt in der Grotte heraus
- die Kanonenkugeln in den See rollen und zurückgehen
- wieder den Geldsäckchen nachgehen, bis man erneut die Szene mit den drei Symbolen erreicht und rechts oben herausklettern

---

- im Lager der Soldaten erreicht man die Oberfläche
- die Gefängnistüren öffnen (Feuerknopf) und somit die Gefangenen befreien; sie bilden eine „Treppe" am linken Rand des Bildes über die man in die nächste Szene gelangt

---

- über die Plattformen und Leitern ins nächste Bild laufen/klettern

---

- sich zur Maid hocharbeiten und dieser das Taschentuch geben (nicht ganz hochklettern, da Zorro sonst eine Ohrfeige bekommt!)
- nach links über die Brücke springen und die Rose holen

- in den Brunnen steigen, den See überqueren und rechts oben in das Labyrinth laufen
- den Geldsäckchen bis zum Ausgang folgen, das Soldatenlager erneut durchqueren und die Rose der Maid übergeben
- die Küsse der Geretteten gelassen entgegennehmen

MIKIE

allgemeine Hinweise:

- Ziel des Spiels ist es, alle Herzchen in den fünf Räumen aufzusammeln; sie bilden dann jeweils ein oder mehrere Worte an der Wand
- es gibt zwei Möglichkeiten, an die Herzchen heranzukommen:
  a) liegen sie auf dem Boden, so muß Mikie über sie „drüberlaufen"
  b) befinden sie sich auf einem Tisch o.ä., so muß Mikie sie „anschreien" (Feuerknopf)
- sobald alle Herzchen eingesammelt sind, blinkt das Wort „OUT" über der linken Tür des jeweiligen Raumes, den Mikie nun verlassen kann (vor der Tür Joystick nach vorn und Feuerknopf drücken)
- auf dem Gang zur Tür laufen, über der das Wort „IN" blinkt und den entsprechenden Raum betreten
- allen umherlaufenden Personen ausweichen; jeder Zusammenstoß mit einem Verfolger kostet Mikie ein Leben
- der Lehrer ist der hartnäckigste und gefährlichste Gegner; er bleibt in regelmäßigen Abständen stehen, um gleich darauf sein Gebiß zu schleudern, dem Mikie ausweichen sollte
- Bonuspunkte gibt es, wenn Mikie eines der sich drehenden, weißen Herzchen, die ständig ihre Position wechseln, oder den Korb auf dem Gang erwischt
- wenn eines der Herzchen nur durch „anschreien" zu erreichen ist, so muß Mikie ihm genau gegenüberstehen, damit seine Rufe in die richtige Richtung gehen

zu den einzelnen Räumen:

1) Quantum Physics Room:
   - hier gibt es zwei Möglichkeiten, die Herzchen einzusammeln:
     a) sich hinter den Stuhl eines Schülers stellen und einmal schreien
     b) einen Schüler seitwärts von seinem Stuhl herunterschubsen und sich dann das Herzchen holen
   - Sonderpunkte: vor dem Lehrerpult dreimal schreien
2) Locker Room:
   - Herzchen einsammeln, indem sich Mikie vor die Bildschirme stellt und dreimal schreit
   - Bälle aus den Behältern nehmen (Joystick und Feuerknopf drücken) und sie auf die Verfolger werfen (Joystick und Feuerknopf drücken); Mikie gewinnt dadurch einen Vorsprung
   - Sonderpunkte: vor dem mittleren Bildschirm dreimal schreien
3) The Canteen:
   - Herzchen durch drüberlaufen einsammeln
   - das große Herz erhält Mikie, indem er sich an die linke Seite des Tisches in der Mitte stellt und dreimal schreit
   - Sonderpunkte: vor dem Herd dreimal schreien
4) Aerobic Dancing Class:
   - Herzchen durch drüberlaufen einsammeln
   - besonders großen Abstand zum Lehrer halten, da die tanzenden Mädchen Mikie für kurze Zeit festhalten, wenn er mit ihnen zusammenstößt
   - Sonderpunkte: vor der linken Box dreimal schreien
5) The Play Ground:
   - Herzchen durch drüberlaufen einsammeln
   - den Bällen, die die Schüler werfen, ausweichen
   - Sonderpunkte: vor der Mauer (Mitte links) dreimal schreien
   - am Ende durch das Tor laufen und Mikie ist mit seinem Liebchen vereint

Als Ergänzung zu unsere Kopfnuß über **PIRATES!** (ASM 1/88) bringen wir von Andreas Kolboom recht wertvolle Tips, an die man sich halten sollte!
Zunächst eine wichtige Warnung! das Gold nie über 655360 kommen lassen, da der C-64 dann aussteigt! Gleiches gilt, wenn man beispielsweise 500.000 Gold hat und eine Stadt einnimmt, die 170.000 einbringt (addiert geht es auch über die Zahl). Das ist ein richtiger Bug im Programm. Also – vorher aufteilen. Auch wenn die GUNS 255 überschreiten, passiert etwas Unangenehmes: Der Zähler wird auf 0 gesetzt! Am besten so auf 100 halten, wenn man einmal mehr hat. Selbst das größte Schiff faßt nur 36 Guns und 64 Guns als Polster für Verluste langen ja auch.
Nun ein paar Tips, wie man lokker über 100 Pirate Points bekommen kann!
Einerseits sollte man zweimal Duke sein, dann ist man „extremly important" in der Endabrechnung. Je mehr, je besser! Wer zweimal Captain und evtl. einmal Baron ist, hat natürlich keine Chance, auch nur 100 Pirate Points zu bekommen! Auch sollte man mindestens zwei Familienmitglieder gefunden haben: Schwester, Vater, als Drittes kommt die Mutter und als Viertes ist der Onkel zu finden. Man muß eine der beiden hübschen Frauen geheiratet haben (leicht zu unterscheiden !??). Man sollte, wenn man FAMOUS oder NOTORIOUS ist, abschließen. Je mehr Privatgeld und Acres Land, desto besser! So 200.000 und 13.000 Acres Land sind schon einmal nicht schlecht. Außerdem darf man nicht ein einziges Mal verwundet worden sein, denn das bringt ca. -10 Punkte bei der Endwertung. Erfüllt man diese Bedingungen, hat man locker 120 Points! Unter den KING'S ADVISORS gibt's nochmal eine Abstufung: Man kann Baron, Count, Marquis oder das Beste, Duke werden. Letzteres liegt so bei 150 Pirate Points.
So ein Piratenleben dauert ohne „Skill at medicine" 12-14 Jahre. Dann hat man „poor health", selbst wenn man gar nicht verwundet wurde. Eines Tages lassen die Leute einen dann sitzen, um einen jüngeren Captain als Oberpirat zu wählen. Also beizeiten Titel holen und Familie suchen.
- Die Familienmitglieder sind immer entweder in der Nähe der Florida Keys, auf den Inselgruppen der Bahamas oder auf Kuba.
- Ein Angriff von der Seeseite ist nur dann empfehlenswert, wenn man seine Leute gut ausnützen kann. Passen auf das Schiff aber nur 256 Leute, man hat aber 400, sollte man lieber von der Landseite angreifen!
- Außerdem ist ein Angriff von der Seeseite her:
Empfehlenswert von Osten (z.B. Vera Cruz)
Mässig von Süden (z.B. Santiago)
Schlecht von Norden (z.B. Havana)
Selbstmord von Westen (z.B. Cartagena)
- Selbstverständlich läßt man auch besser die Finger von einer Stadt, die mehr als zwei Forts hat (von der Seeseite). Da lohnt sich ein Angriff von der Landseite schon mehr, bei dem sich folgende zwei Taktiken bewährt haben:
1.) Die Gruppe der meisten Männer und Musketen im dichten Wald verstecken (hat man drei Gruppen, versteckt man die beiden größten im Wald). Die kleinste Gruppe geht aufs offene Gelände, jedoch so, daß die feindlichen Gruppen erst an den Versteckten vorbei müssen, um die kleinste zu treffen. Doch dazu kommt es erst gar nicht, da die beiden größten die feindlichen Gruppen vorher in die Flucht schlagen. Nach kurzer Zeit ist selbst die größte Gruppe so aufgerieben, daß sie panikartig auf das Fort flieht, dem man sich dann in aller Ruhe nähern kann und dann entweder das Fort vernichtet oder lieber auf einen Schwertkampf baut.
2.) Gemeiner: Erst die Truppen weit vom Fort weglocken. Dann entweder – wenn irgendwie möglich – durch den Wald bis zum Fort schleichen oder auf die Hauruck-Methode zum Fort rennen. Jedenfalls dieses besiegen, dann sich um die anderen kümmern, die dann viel leichter zu besiegen sind, da sie keine Zuflucht mehr haben und schneller den Mut verlieren. Aber Achtung! Immer darauf achten, daß noch genug Männer für die zurückgelassenen Schiffe bleiben, da pro Schiff acht Mann gebraucht werden. Hat man z.B. sechs Schiffe und nur 47 Männer kommen vom Landkampf wieder, geht ein Schiff verloren und mit ihm eine große Portion Gold.
- Ein gefangener Kapitän kann beim richtigen Governor schon mal 13.000 Gold bringen, also nicht jedesmal die Informationen von ihnen nehmen, um sie dann freizulassen.
- Ist die Treasure-Fleet in einer Stadt, lohnt es sich manchmal mehr, nicht die Stadt einzunehmen, wo man höchstens 62.000 Gold der Stadt bekommt, sondern vor der Stadt versuchen, viele Galeonen einzunehmen, da jede einzelne von ihnen oft 36.000 Gold hat, und man manchmal drei oder vier davon erwischt.
- Im Zeitalter um 1560 ist es zwar am Anfang sehr schwierig, da man keine Heimathäfen hat, jedoch kommt man unheimlich leicht an Gold und Titel. Nur fleißig Städte einnehmen und englisch, französisch oder holländisch machen. Dann ist dieses Zeitalter viel reizvoller als das leichtere um 1680. Bei 1560 auf jeden Fall als Engländer anfangen, dann kommt man auf Trinidad raus und kann gleich loslegen.
- Ist man Duke, hat man keine Belohnung mehr zu erwarten bei dem jeweiligen Land. Dann spätestens umsteigen und zu jemand anderem halten! Ganz gemein: Eine Stadt angreifen, bei der man Duke ist oder einen anderen hohen Titel hat und hinterher gleich hinein und verkaufen, man wird nicht beschossen. Vorteil: Man schleppt die Beute nicht erst bis zur nächsten Stadt zum Verkaufen. Dieses lohnt sich natürlich nur, wenn die Stadt viel Gold hat und man Duke ist, denn eine Beförderung hat man nach dem Verrat nicht zu erwarten.
- Es ist falsch, wie in der Kopfnuß geschrieben wurde, daß man die Männer einer Stadt möglichst unter fünf bringen muß, um die Stadt einzunehmen. Es kommt lediglich auf die Zeit an, die man braucht, um den Feind in die Knie zu zwingen (jede Sekunde zählt). Außerdem darf man selber kaum getroffen worden sein von ihm (hat aber nichts mit den Männern zu tun) und man muß, sobald der andere auf Knien ist, mindestens 150 Mann mehr haben als er. Hat man diese Kriterien erfüllt, darf man fast immer einen Governor einsetzen. Von der Zeit hängt auch ab, wieviel Gold versteckt wurde. Logisch, wenn man zehn Minuten für den Schwertkampf braucht, haben die Bürger genug Zeit gehabt, das Gold zu verstekken. Auch nicht mehr auf den Mann einschlagen, der auf Knien sitzt. Dann darf man garantiert keinen Governor einsetzen.
- Es ist auch falsch, daß man mehr Gold erhält, wenn man seine Männer vor dem Aufteilen dezimiert! (Steht alles in der Anleitung). Ob die Männer von ihrem Anteil „happy", „pleased", „unhappy" oder „angry" sind, wirkt sich nur auf die Reputation aus und darauf, wieviele Männer beim nächsten Mal anheuern.
- Das Dezimieren der Männer lohnt sich nur, wenn sie auf See „unhappy" oder sogar „angry" sind. Dann greift man am besten von der Seeseite aus eine Stadt an, läßt sich von den Schüssen treffen und verschwindet jedoch, bevor man versenkt wird.
- Ein letzter Tip: Auf der gesamten Laufbahn nie auch nur einen Mann desertieren lassen. Lieber dezimieren. Meuterer oder Deserteure nehmen einen wahnsinnig großen Anteil des Goldes mit und ruinieren die Reputation. Eleganter ist es natürlich, die Leute mit Geld wieder freundlich zu stimmen, also Städte einzunehmen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Und nun die Vervollständigung der **UNINVITED**-Anleitung aus Heft 11/87:
1.) Drei sehr beißwütige Gesellen: Operate – Käfig – Vogel
2.) Der vollgefressene Schurke: Open – Käfig / Diamant mitnehmen.
3.) Sieben Pflanzen stehen hier zur Auswahl: Blumentopf ohne Inhalt gießen.
4.) Das Tor zu öffnen: Operate – Diamant – Loch über dem Tor.
5.) Das dahinter lauernde Monster: Operate – Blumentopf mit Früchte – Monster.
6.) mit einem geschlossenem Safe: Open – Safe, dann 79-47-80 eintippen.
7.) den Satz „in fire it freezes, in ice it burns" im Sinn: Operate – Stern – Eishöhle.
8.) sofern man mit dem Satz „get rid of him ...".
Bevor der gefrorene Körper auftaut, ihn in den Schacht stoßen.
9.) Den nun erscheinenden Teufel ...
Operate – Kreuz in der Kirche – Teufel.

★★★★★★★★★★★★★★★

Auf unsere Tips zu **CITY DEFENCE** hat Rainer Wekwerth aus Ostfildern reagiert. Er schreibt, daß sein High-Score bei 264.000 Punkten (grrrr! Jetzt wißt Ihr auch, wer dies schreibt) liegt. Zu den Tips hat er hinzuzufügen, daß man den „Wolkenteppich" mit der, den einzelnen Städten gegenüberliegenden Raketenbasis erzeugen sollte. Er meint allerdings, daß man die Basis hierbei leerschießen sollte (ich finde, daß die Hälfte der Munition locker reicht). Wer weiß es besser? Raketen, die keine Stadt treffen, sollte man durchfliegen lassen. Naja.

★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **COMBAT SCHOOL** auf dem C-64 kann man verhindern, daß man beim „Iron Man" an Gegenständen hängenbleibt, indem man Dauerfeuer einschaltet und mit dem Joystick gleichmäßig auf- und abwärts steuert.

★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **SPECTIPEDE** (C-16) kommt man mit INST in den nächsten Level.

★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **CANOE SLALOM** (C-16) kann man die Zeile 330 locker entfernen, ebenso wie die Zeile 300 von **RIG ATTACK.**

Einen sehr übersichtlichen Plan zu **OPERATION NEPTUN** hat uns TVB zugeschickt. Seine Tips sind: Das U-Boot mit dem Torpedo beseitigen. Ab und zu sollte man mal unter Steinen nachschauen. Die Mine kann man zum Sprengen benutzen. Dem König sollte man Geschenke bringen.

THE LANCASTER

© TVB

FACKEL — MINE

TUNNEL HÖHLE
FLUG-ZEUG
SKELETT
STEIN — EINÖDE

EINÖDE — EINGANG — KRAKE — HAI — U-BOOT — EINÖDE

EINÖDE — GRUBE — ERDHÜ-GEL
SCHLEU-SE
QUELLEN — EINÖDE

ZENTRA-LE — AUS-RÜSTUNG — BETT — MASCHINE Z. ANBAU

OPERATION NEPTUN

© TVB

© TVB

Mit der Karte von Miami, die wir hier haben (sie kommt von Jörg Zöller aus Bad Kreuznach) kann man am Samstag nun endlich die Strecken verfolgen, auf der Sonny und Ricardo Gangster in ihrem weißen Kleinwagen jagen. Man kann sie allerdings auch als Plan für das Spiel benutzen.

milton hotel
Place Casino
Acme House
Joe's Bar
Palm Club
Star Hotel
Park Holel
City Hall
Miami Hotel
Murr Club
Gonzo Club
VCL House
Flag Hotel
Vines Club
Rapel Casino
Indiana House
Surfer Bar
Shark Club
Dixie Bar
States Hotel
Pop Club
Grand Casino
Island Bar
Strock Club
Lamb Bar
Eagle Club
Hospital
Sam's Bar
Rico House
Fat's Bar

Miami Vice

Und für alle verirrten DonJohnson's

Die Karte zum Spiel

Zwei hübsche, kleine Tricks für **IK+** haben wir bekommen: Wenn man im 2-Spieler-Modus die Tasten „E", „R", „D", „F" und dann zusätzlich „T" drückt, kann man etwas sehen, was man in Wirklichkeit wohl kaum zu sehen bekommt. Ähnlich verhält es sich beim zweiten Tip: „D", „F", „C", „V" und dann „T". Thanx to Dr.Faust!

★★★★★★★★★★★★★★

99 Leben hat nicht jeder! **BRUCE LEE** kann sie bekommen! Man geht schlichterweise im 2-Spieler-Modus zu den „Tellern", bei denen man gewöhnlich ein Leben bekommt. Bei Berührung springt die Lebensanzeige von 9 auf 99 um!

★★★★★★★★★★★★★★

Ein bißchen Allgemeines nun auch zu **TO BE ON TOP:** „Draußen vor der Tür" sollte man sich immer auf dem Bürgersteig halten. Das erste Haus ist das, in dem man selbst wohnt. Mutti sollte man besser ruhig putzen lassen (ist auch ein Grundsatz für das wirkliche Leben! Am Ende wird man noch zum Arbeiten eingespannt!) *(Alter Chauvi, die Säddserin)* . Also, an die Glotze, Inspirationen sammeln. Am besten stellt man sich hierfür in die linke obere Ecke, da hier ca. 90% aller Punkte erscheinen und man mit den Feuerknopf nur noch schnell genug zugreifen muß. Hat man nun sein Werk auf dem Klavier zusammengestellt, so muß man noch vor dem Verlassen des Hauses die Videokassette mitnehmen, da man sonst bei seinem Freund vor der Tür stehen bleibt. Hier fertigt man nun das Synthi-Demo an und geht damit schnurstracks in die Disco. Hier muß man den Discjockey belabern und ihn mit maximal sechs Bier davon überzeugen, daß man ein absolut tierisches Werk geschaffen hat. Er schreibt einem dann ein Empfehlungschreiben, mit dem man sich im Plattenstudio sehen lassen kann. Wenn man schon einmal dort ist, so sollte man sich mit dem Abmischen auch ordentlich Zeit lassen. Als Anfänger sollte man unbedingt darauf achten, ein einfaches Schlagzeug hinzuzumischen, da man sonst nämlich bei seinem möglichen Solo im TV nass dasteht. Diese Tips kamen von Heinz Hufschmidt aus Merzig.

★★★★★★★★★★★★★★

Einen starken Cheat gibt es für die **GREAT GIANA SISTERS** auf dem C-64. Wenn man, egal in welchem Level, gleichzeitig die Tasten „A", „R", „M", „I" und „N" drückt, kommt man einen Level weiter!

THE HELLGANG **SUPER** THE HELLGANG

A L I E N S

LEVEL 4

S=Start

M=Mädchen

K=Königin

CODES:
1)73249
2)2727h
3)1506e
4)2161e
5)7200d
6)2613e

Die Königin verspert nur den Weg, wenn man das Mädchen hat. Wenn man die Königin nach links lockt und dann in die gleiche Richtung schießt, kann man an ihr vorbeigehen.
THE HELLGANG

MARS & CRACK

Eine feine Sache ist der **ST-INTO THE EAGLES NEST-Manipulator**, den Markus Heinrichs aus Oberhausen für Euch geschrieben hat. Man sollte bei der Benutzung wie folgt vorgehen: 1.) Sicherheitskopie anfertigen (!!). 2.) Programm (Manipulator) starten. 3.) Im Fileselector „Maps" oder „Maps2" auf der Spieldiskette auswählen (beide jeweils 4096 Bytes). Danach ist das Spiel gepatcht, und man kann es ausprobieren. Man kann z.B. auch die Soldaten verschwinden lassen, indem man bei den Datas die 1, 2, 3 oder 4 durch 255 ersetzt.

```
Fileselect "a:*.*","",Selected$                  !File aussuchen
Open "I",#1,Selected$                            !File zum lesen öffnen
Source$=Input$(Lof(#1),#1)                       !und einlesen
Close #1                                         !Datei schließen
'
For Anzahl%=1 To 4                               !4 Werte werden gepatcht
  Read Ersetzdat%                                !Suchwert lesen
  Read Neudat%                                   !Neuwert lesen
  For Zaehler%=1 To Len(Source$)                 !Datei durchsuchen
    If Mid$(Source$,Zaehler%,1)=Chr$(Ersetzdat%) !gefunden ?
      Mid$(Source$,Zaehler%,1)=Chr$(Neudat%)     !dann ersetzen
    Endif
  Next Zaehler%                                  !Sonst nächster Durchlauf
Next Anzahl%
'
Open "O",#1,Selected$                            !File zum schreiben öffnen
Print #1,Source$;                                !Zurückschreiben
Close #1                                         !Datei schließen
Edit .                                           !Fertig
'
' Datas
'
Data 1,114,2,69,3,54,4,54
```

Hier gibt's etliche Passwörter zu REPTON 3

```
A:Prelude  - 89529
B:Citadel  - 86102
C:Morning  - 81761
D:Awkward  - 00344
E:Fritter  - 40467
F:Lawless  - 13567
G:Ration   - 23838
H:Tobacco  - 51769
-------------------
A:Toccata  - 40126
B:Upstart  - 68778
C:Octagon  - 41507
D:Chaotic  - 85055
E:Majesty  - 96848
F:Revenue  - 26429
G:Foresee  - 86447
H:Reserve  - 78612
-------------------
A:Finale   - 30108
B:Enliven  - 77684
C:Contest  - 81854
D:Illegal  - 17239
E:Appease  - 21774
F:Student  - 67407
G:Average  - 40674
H:Phoenix  - 06663

Die Zahlen braucht man,um in den Editor zu kommen.
```

Tschüß, bis zum nächsten Mal

Uli + Stefan

SCHACHECKE

Ein Lehrmeister gegen den Champion

Nachdem wir uns bereits in den beiden letzten Ausgaben mit dem Thema „Schachlehrprogramme" beschäftigt haben, möchte ich nicht versäumen, diesmal die MEPHISTO SCHACHSCHULE vorzustellen. Im Gegensatz zu den vorherigen Programmen handelt es sich hier nicht um ein Lernprogramm im üblichen Sinne. Die MEPHISTO SCHACHSCHULE besteht nämlich aus einem echten Schachcomputer, welcher mit einem neuartigen Lernprogramm ausgestattet ist. Dieser Computer wird zusammen mit einem ausführlichen Lehrbuch vom deutschen Marktführer Hegener & Glaser angeboten. Da das Gerät mit 248 DM zu den günstigsten Schachcomputern überhaupt gehört, haben wir es uns etwas genauer für Sie angeschaut.

Natürlich ließ ich mir es auch diesmal nicht entgehen, die **MEPHISTO SCHACHSCHULE** gegen unseren Champion **PSION (ST)** antreten zu lassen. Daß die SCHACHSCHULE für PSION kein ebenbürtiger Gegner ist, versteht sich von selbst. Vielleicht errinnert sich der ein oder andere Leser jedoch noch an das Turnier *Psion (QL)* gegen *MK12*. Obwohl der *MK12* in puncto Spielstärke sicherlich nicht unbedingt zu den besten Schachprogrammen zählt, kam es zu einem ungewöhnlich harten Kampf, bei dem *Psion* Probleme hatte, die Partie zu gewinnen. Wir dürfen deshalb gespannt sein, wie sich die SCHACHSCHULE gegen unseren Champion behauptet.

Weiterhin präsentieren wir diesmal wieder die neueste Schachcomputer-Rangliste, die übrigens jetzt auch den Mephisto ROMA enthält.

Die Mephisto Schachschule

Schachcomputer: Mephisto Schachschule (Mephisto Europa), **Preis:** ca. 250 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Hegener & Glaser, Arnulfstr. 2, 8000 München 2.

Schachcomputer gibt es ja schon eine ganze Weile, aber eine echte Lernhilfe stellten diese Geräte bisher nur teilweise dar. Sicherlich gilt auch beim Schach das Motto: Übung macht den Meister !

Allerdings - vom Meister zum Großmeister ist es noch ein weiter Weg. Sicher ist es richtig, daß ein Schachcomputer die Konzentration und Fähigkeiten eines Schachfreundes steigern kann, allerdings werden Fehler des Schachspielers nicht immer erkennbar. Insbesondere bei der Eröffnung eines Schachspieles scheint es heute modern zu sein, möglichst viele Zugfolgen auswendig zu lernen. Kennt man dann noch die Bezeichnungen der unterschiedlichsten Eröffnungen, so glauben einige, man könne nun gut Schach spielen. Dabei wird in fast jedem guten Lehrbuch darauf hingewiesen, daß es wichtiger ist, die Grundprinzipien der Eröffnung als viele Zugfolgen zu beherrschen.

Um solchen und ähnlichen Mißverständnissen vorzubeugen, bietet die Firma **HEGENER & GLASER** seit einiger Zeit die **MEPHISTO SCHACHSCHULE** an. Hier handelt es sich um einen echten 8-Bit-Schachcomputer sowie um ein ausführliches Lehrbuch. Die Bezeichnung „Schachschule" beruht nicht nur auf dem beiliegenden Lehrbuch, sondern soll auch die Fähigkeiten des neuen Schachcomputers widerspiegeln. Bevor wir jedoch zu diesen Neuerungen kommen, noch ein paar Worte zum Aufbau und Design des neuen Modelles.

Das neue Modell errinnert zumindest im äußeren Design etwas an die bekannte *Mephisto-Monaco-Serie*. Obwohl das Ge-

Hier nun die aktuelle Schachcomputer/Software Rangliste (erstellt von Göran Grottling):

Platz	Computer	Bewertung
1.	Mephisto Roma (12Mhz)	2119
2.	Meph. Dallas 68020	2103
3.	Meph. Dallas 68000	2036
4.	Mephisto MM IV (5Mhz)	1997
5.	Mephisto Amsterdam (12Mhz)	1995
6.	Novag Expert Turbo Kit (16Mhz)	1970
7.	Fidelity Exel Mach II	1964
8.	Psion Atari 8Mhz	1962
9.	Fidelity Exel 68000 (12Mhz)	1955
10.	Playmate Roma (5.5 Mhz)	1948
11	Fidelity Avantgarte (5Mhz)	1911
12.	Fidelity Par Excellence (5Mhz)	1895
13.	Novag Forte B (5Mhz)	1888
14.	Mephisto Rebell 5Mhz	1885
15.	Leonardo Maestro 6M	1878
16.	Novag Constellation Forte A	1874
17.	Conchess Plymate (5.5Mhz)	1866
18.	Fidelity Exellence (4Mhz)	1857
19.	Mephisto Supermondial (4Mhz)	1853
20.	Novag Constellation Expert(4Mhz)	1842
21.	Conchess Plymate (4Mhz)	1832
22.	Elegance (3,6Mhz) Private Line	1828
23.	Mephisto MM II (3,7 Mhz)	1828
24.	SciSys Turbostar 432 (4Mhz)	1826
25.	Fidelity Exellence 3 Mhz	1817
26.	Novag Super Constellation (4Mhz)	1783
27.	Conchess Glasgow (4Mhz)	1770
28.	Mephistor B+P (3,7Mhz)	1749
29.	SciSys Superstar 36k (2Mhz)	1728
30.	Novag Constellation Quattro 4Mhz	1724
31.	Fidelity Prestige (4Mhz)	1710
32.	Fidelity Elite A/S (3,2Mhz)	1710
33.	Conchess Glasgow (2Mhz)	1705
34	Novag Constellation Primo	1696
35.	Novag Constellation (3,6Mhz)	1694
36.	Novag Constellation (2Mhz)	1641
37.	Mephisto Mondial (1,8Mhz)	1628
38.	Super Enterprise/Adv.Star Chess	1588
39.	SciSys Turbo S-24k (3Mhz)	1516
40.	SciSys Turbo 16 K (3 Mhz)	1510

Diese Rangliste beruht bislang auf 8047 ausgewerteten Partien. Jeden Monat werden ca. 300 weitere Partien gespielt und ausgewertet. Ich möchte erwähnen, daß Göran Grottlings Rangliste zwar international anerkannt wird, jedoch auch andere Ranglisten existieren. Die Ergebnisse können deshalb von anderen Quellen etwas abweichen, wobei allerdings die Rangfolge weitgehend übereinstimmt. Der Weltmeister Mephisto Roma hat bislang nur 95 Partien bestritten, kann deshalb bei der Bewertung noch stark schwanken.

rät mit den Maßen 29 x 23cm sehr kompakt aufgebaut ist, ist die Größe der Spielfläche (19x19cm) durchaus ausreichend. Für meinen Geschmack wirkt das Gerät im Vergleich zu Konkurrenzprodukten etwas plump, aber über Geschmack kann man bekanntlich nicht streiten. Vorteilhaft, insbesondere für Anfänger, empfand ich die Koordinatenbeschriftung innerhalb jedes einzelnen Feldes. Für die Anzeige der Züge verfügt das Gerät über die üblichen 16 LED's welche auf den Koordinaten-Linien angebracht wurden. Die Zugeingabe geschieht auch bei diesem Modell über eingebaute Drucksensoren. Im Test stellte sich heraus, daß die Sensorfläche äußerst empfindlich ist, was die Zugeingabe vorteilhaft beeinflußt. Selbst die vielgelobten Saitek-Sensorflächen können sich an diesem Mephisto-Modell noch ein Beispiel nehmen. Da sich die Zugeingabe sowie die Anzeige nicht von anderen Computern unterscheiden, brauchen wir hierauf wohl nicht weiter einzugehen.
Neben den Koordinaten-LED's verfügt das Gerät über acht Funktions-LED's und insgesamt 18 Funktionstasten. Neben diesen Funktionstasten lassen sich jedoch weitere Funktionen durch eine Kombination mit Feldsensoren auslösen. Insgesamt verfügt das Gerät über 50 verschiedene Spielstärkestufen. Neben einer Zugzeitbegrenzung zwischen zwei Sekunden und sechs Minuten läßt sich auch die Rechentiefe zwischen einem und acht Halbzügen begrenzen. Für den Anfänger stehen sogenannte Anfängerstufen zur Verfügung, in denen der Computer teilweise absichtlich Fehler macht. Natürlich fehlt auch keine Fernschachstufe, bei der der Rechenvorgang nur durch den Spieler abgebrochen werden kann.
Alle Funktionen und auch Spielzüge werden durch eine wohlklingende Tonfolge begleitet. Da diese aber recht laut ist, machte sie sich schon nach kurzer Zeit ziemlich störend bemerkbar. Zum Glück hat der Hersteller auch daran gedacht und eine Funktion zum Ausschalten des Sounds vorgesehen. Auch eine INFO-Taste ist heute Standard jedes Schachcomputers. Als etwas nachteilig empfand ich, daß bei diesem Gerät nur die beste Zugfolge, nicht aber die eigentliche Stellungsbewertung abgerufen werden kann.
Alle bisher vorgestellten Eigenschaften stellen im Vergleich mit anderen Schachcomputern dieser Preisklasse noch nichts Besonderes dar. Das Besondere an der MEPHISTO SCHACHSCHULE besteht jedoch darin, daß beliebige Stellungen eingegeben oder verändert werden können. Besonders interessant ist, daß die Schachschule bereits 64 Problemstellungen im ROM gespeichert hat. Da auf diese Problemstellungen im Handbuch intensiv eingegangen wird, bildet das die ideale Möglichkeit, die eigenen Schachkenntnisse zu vertiefen.
Zum Analysieren bestimmter Zugfolgen oder Eröffnungen eignet sich auch ideal der sogenannte „MEMO-Modus". Dieser Modus kann jederzeit eingeschaltet werden und erlaubt es, die Partie ohne den Computer weiterzuspielen. Natürlich läßt sich der Rechner jederzeit auch wieder aktivieren und auf die neue Situation ansetzen. Auch das Zurücknehmen von Zügen ist über diese Funktion erreichbar.
Das Interessanteste an der neuen Schachschule ist allerdings der sogenannte „TUTOR-(Schachlehrer-) Modus". Dieser Modus kann jederzeit, also auch während einer Partie, eingeschaltet werden. In diesem Modus muß der Spieler versuchen, die gespeicherten Problemstellungen zu lösen. Ihre Aufgabe ist es also, stets den richtigen Lösungszug oder eine komplette Zugfolge zu finden. Wurde der richtige Lösungsweg eingeschlagen, so setzt der Rechner das Spiel mit dem nächsten Zug fort. Bei einer falschen Zugeingabe quittiert der Computer die Eingabe mit einem Warnton. Eine andere nützliche Eigenschaft ist die HELP-Funktion. Dieser Modus unterscheidet sich vom normalen Spiel nur darin, daß bei Drohungen und gefährlichen Zügen des Gegners eine Warnung ausgegeben wird. Kann der Rechner beispielsweise beim nächsten Zug eine Rochade ausführen, so wird bereits einen Zug vorher auf diese Situation aufmerksam gemacht. Der Spieler hat so die Möglichkeit, durch ein Schachgebot oder eine gezielte Attacke die Rochade zu verhindern. Natürlich setzt die Help-Funktion eine erhebliche Rechtentiefe vorraus. Aus diesem Grund sollte PERMANENT BRAIN (Bedenkzeit des Gegners nutzen) nicht ausgeschaltet werden.
Da der Rechner während des Betriebs nur einen geringe Menge Strom verbraucht, kann ca. 100 Stunden mit einem Batteriesatz gespielt werden. Batterien sowie ein Netzgerät gehören übrigens zum Lieferumfang der MEPHISTO SCHACHSCHULE.
Wie bei fast allen modernen Computern bleibt der Spielstand, bzw. die Stellung auch nach dem Ausschalten des Gerätes erhalten. Trotz des geringen Stromverbrauch ist dieser kleine Mephisto in der Spielstärke nicht zu unterschätzen. Immerhin arbeitet in ihm ein 6301-Prozessor bei einer Taktfrequenz von 8 Mhz. Das 16-kByte-Programm sorgt dafür, daß selbst geübte Schachfreunde ins Grübeln kommen. Aus diesem Grund ist die MEPHISTO SCHACHSCHULE, nicht zuletzt durch den geringen Preis, das ideale Einstiegspaket für Anfänger oder Spieler, die etwas aus der Übung geraten sind. Für den Anfänger dürfte der beiliegende Fragebogen zum Erringen des offiziellen deutschen „Bauern-und Turm-Diploms" übrigens noch einen weiteren Ansporn darstellen.

Frank Brall

Ein interessantes Turnier:

Die MEPHISTO SCHACHSCHULE gegen PSION CHESS (ST)

Eigentlich ist es doch etwas unfair, oder? Diese Frage hatte ich mir bei der Festlegung der Turnierpartner mehrmals gestellt. Kann man den wirklich einen Schachcomputer, der ca. 250 DM kostet, gegen **PSION (ST)**, unseren bisher unbesiegten Meister, antreten lassen? Daß hier keine reellen Gewinnaussichten bestehen, ist schon aus der internationalen RANGLISTE zu entnehmen. PSION (ST) liegt hier immer noch auf Platz 6, dagegen ist die neue **MEPHISTO SCHACHSCHULE** unter den ersten 40 überhaupt nicht vertreten. Dieser Klassenunterschied ist eigentlich auch kein Wunder, denn allein die Hardware dieser Computer unterscheidet sich gewaltig. So kämpft im ATARI ein echter 16-Bit-Processor mit 8 Mhz gegen einen einfachen 8-Bit-Processor, welcher ebenfalls mit 8 Mhz getaktet wird.
Andererseits dachte ich wieder an das inzwischen bekannte Turnier *Psion (QL)* gegen den Schachcomputer *MK12*. Obwohl dieser Schachcomputer (198 DM) selbst vom Anfänger relativ schnell besiegt werden konnte, machte er *Psion* enorme Schwierigkeiten. Nur mit äußerster Anstrengung gelang es *PSION*, diesen Rechner zu besiegen.
Aus diesem Grunde entschied ich mich dann doch für die Partie und hoffte insgeheim auf ein kleines Wunder. Da alle Redaktionsmitglieder diesmal annahmen, daß PSION haushoch gewinnen würde, wurde das Turnier anfangs nur von wenigen mitverfolgt. Wie immer begann unser Champion das Turnier. Als Bedenkzeit konnten wir für beide 15 Sekunden wählen, was bisher zu guten Ergebnissen führte. Das Spiel wurde diesmal mit der ITALIENISCHEN PARTIE eröffnet. Heute wird diese Eröffnung (L F1-C4) allerdings nur noch sehr selten gespielt, da Schwarz sehr schnell den Ausgleich erreicht. Vielleicht war das der entschei-

dende Fehler, welcher später hart bestraft werden sollte. Beide Figuren entfalteten sich in etwa gleich schnell, wobei PSION die etwas aktivere Bauernstruktur besaß. Da die Bauern von PSION teilweise weit nach vorne rückten, wurde allerdings die Abwehr gefährlich geschwächt. MEPHISTO gelang es dann, in den nächsten Zügen mit einem Bauern bis vor die Grundlinie des Gegners vorzustoßen. Durch diesen Vorstoß kam es im 12. Zug zum Damenabtausch. Durch kleinere Gefechte im Zentrum veränderte sich die Lage enorm. Plötzlich hatte PSION den Faden verloren und sah auch mit seinen Bauern nicht mehr gut aus. Im Gegensatz dazu befanden sich MEPHISTO's Bauern immer noch auf dem Ursprungsfeld. Jetzt wurde auch MEPHISTO aktiver und brachte durch die Rochade den Turm in Angriffsposition. Weiterhin gelang es MEPHISTO, in den nächsten Zügen seinen A-Bauern bedrohlich weit nach vorn zu bringen. Ein gefährlicher Anriff durch zwei Türme wurde von MEPHISTO ohne größere Verluste niedergeschlagen. In wenigen Zügen gelang es MEPHISTO mit Hilfe einer Umwandlung eines Läufers und eines Turmes, seinen Gegner Matt zu setzen.

Das Unfaßbare, ja Unglaubliche war geschehen! Die kleine MEPHISTO SCHACHSCHULE besiegt unseren Champion PSION (ST). Mittlerweile war auch das Interesse der Redaktionsmitglieder gewachsen, im Kreis standen alle um den kleinen MEPHISTO herum. Keiner konnte das Geschehene so richtig fassen. Natürlich wissen wir ja alle, daß es beim Schach immer wieder neue Situationen gibt und daß selbst ein „blindes Huhn mal ein Korn findet". Aus diesem Grund entschlossen wir uns natürlich, eine zweite Partie durchzuführen. Da wir mit unserer Beschreibung nicht den Rahmen unserer Schachecke sprengen möchten, hier nur ein paar Stichpunkte zum Turnierverlauf.

Das Spiel wurde mit der WIENER PARTIE eröffnet. MEPHISTO setzte ungewöhnlich früh seine Dame ein. Beiden gelang es danach schnell, die Rochade auszuführen. Schon wenige Züge danach kam es zum Turm- und Dameabtausch. Auf beiden Seiten kam es zu erheblichen Aktivitäten der Bauern. PSION kam auch diesmal wieder nicht ungeschoren davon und geriet in Materialrückstand. Nach den ersten Gefechten setzten beide Gegner verstärkt den König zum Angriff ein. Hier gelang es PSION, seinen Matterialrückstand in einen Vorteil umzuwandeln, um schließlich den Gegner Matt zu setzen.

Mit Ach und Krach gelang es also diesmal unserem Champion, seinen Gegner zu besiegen. Unsere Bewunderung für die MEPHISTO SCHACHSCHULE wuchs mit jedem Zug. Obwohl PSION bisher bei einer Bedenkzeit von 15 Sekunden immer sehr gute Ergebnisse erzielte, entschied ich mich für eine Entscheidungspartie mit 30 Sekunden Bedenkzeit.

Diesen Partieverlauf möchte ich an dieser Stelle jedoch nicht verraten, da wir die Zugfolge im Anschluß abdrucken. Empfehlen möchte ich Ihnen aber, einmal diese Partie nachzuspielen, denn selten kam es zu einem so spannenden Verlauf wie hier. Gesiegt hat diesmal wieder PSION, aber daß es hier wieder sehr eng zuging, kann ich Ihnen schon verraten. Zieht man also aus unseren drei Partien ein Fazit, so kann man die MEPHISTO SCHACHSCHULE nur bewundern. Der Käufer eines solchen Geräts bekommt einen wirklich guten Schachcomputer zu einem vernünftigen Preis. Vielleicht kann uns ein Leser mal seine Erfahrungen zu einer Partie zwischen MEPHISTO EUROPA und MEPHISTO ROMA zukommen lassen. Ich bin nicht so sicher, daß ROMA hier so überragend aussehen würde. Man hat jedenfalls mal wieder gesehen, daß es zu spannenden Turnieren immer dann kommt, wenn man sie am wenigsten erwartet.

Frank Brall

1. Partie (Das Wunder)

PSION (ST)	MEPHISTO SCHACH SCHULE
E2-E4	E7-E5
G1-F3	B8-C6
F1-C4	F8-C5
C2-C3	G8-F6
D2-D3	D7-D6
B2-B4	C5-B6
A2-A4	D6-D5
C4XD5	F6XD5
E4XD5	D8XD5
A4-A5	E5-E4
A5XB6	E4XF3
D1XF3	D5XF3
G2XF3	C7XB6
C1-F4	E8-G8
H1-G1	F8-E8+
E1-D2	C6-E5
F4XE5	E8XE5
F3-F4	E5-E7
B1-A3	C8-E6
A3-C2	A7-A5
C2-E3	A5-A4
F4-F5	E6-D7
F5-F6	E7-E6
G1XG7+	G8-H8
G7-F7	A8-D8
A1-G1	D7-C6
D3-D4	A4-A3
G1-G7	C6-E4
H2-H4	E6XF6
F7XF6	H8XG7
F6XB6	A3-A2
E3-C2	E4XC2
B6XB7+	G7-F6
B7-A7	C2-B3
D2-C1	D8-E8
C1-B2	B3-C4
A7-D7	E8-E2+
B2-A1	E2-E1+
A1-B2	A2-A1/D
B2-C2	A1-A2+
MATT	

2. Partie (Das war knapp)

MEPHISTO SCHACH-SCHULE	PSION (ST)
E2-E4	E7-E5
B1-C3	G8-F6
F1-C4	F6XE4
D1-H5	E4-D6
C4-B3	F8-E7
G1-F3	B8-C6
F3XE5	E8-G8
E5XC6	D7XC6
E1-G1	E7-F6
F1-E1	F8-E8
E1XE8	D8XE8
H5-E2	E8XE2
C3XE2	C8-G4
G1-F1	A8-E8
E2-F4	G8-F8
A1-B1	H7-H6
D2-D3	F6-D4
C1-D2	G4-F5
H2-H3	A7-A6
A2-A3	E8-E7
G2-G4	F5-H7
F4-E2	D4-C5
B1-E1	D6-B5
D2-B4	C5XB4
A3XB4	H7-G6
E2-F4	E7XE1+
F1XE1	B5-D4
F4XG6+	F7XG6
B3-A4	B7-B5
C2-C3	D4-F3+
E1-E2	F3-G1+
E2-F1	G1XH3
A4-C2	F8-E7
F1-G2	H3-F4+
G2-F3	F4-D5
D3-D4	E7-F6
F3-E4	H6-H5
C2-D1	F6-G5
G4XH5	G6XH5
D1-F3	H5-H4
E4-E5	H4-H3
E5-E6	D5-F6
F3XC6	H3-H2
E6-F7	F6-G4
F2-F4+	G5XF4
F7XG7	G4-F2
C6-G2	H2-H1 T
G2XH1	F2XH1
G7-F6	H1-F2
F6-E6	F2-D3
E6-D7	D3XB2
D7XC7	F4-E4
C7-C6	E4-D3
D4-D5	D3XC3
D5-D6	B2-D3
D6-D7	D3-E5+
C6-D6	E5XD7
D6XD7	C3XB4
D7-C6	A6-A5
C6-D5	A5-A4
D5-D4	A4-A3
D4-D5	A3-A2
D5-D4	A2-A1 D
D4-D5	A1-F6
D5-E4	B4-C4
E4-E3	B5-B4
E3-E2	B4-B3
E2-E1	C4-D3
E1-D1	F6-A1+
MATT	

3. Partie (Die Entscheidung)

PSION (ST)	MEPHISTO SCHACH-SCHULE
G1-F3	G8-F6
C2-C4	E7-E6
D2-D4	B7-B6
G2-G3	C8-A6
B1-D2	F8-B4
E2-E3	B8-C6
F1-D3	E8-G8
E1-G1	F8-E8
A2-A3	B4-E7
B2-B4	A6-B7
C1-B2	A7-A6
D1-C2	H7-H6
A1-C1	D7-D5
C4XD5	F6XD5
B4-B5	C6-A5
E3-E4	D5-F6
B5XA6	B7XA6
D3XA6	A8XA6
C2XC7	D8XC7
C1XC7	E7-D6
C7-C2	F6-D7
E4-E5	D6-B8
F1-C1	E8-D8
C2-C8	D8XC8
C1XC8+	G8-H7
B2-C3	H7-G7
F3-H4+	G6-H7
C3-B4	A6-A7
H4-F3	A7-C7
C8XC7	B8XC7
G1-G2	A5-C6
B4-D6	C7XD6
E5XD6	H7-G6
G2-H3	B6-B5
G3-G4	E6-E5
D4XE5	C6XE5
H3-G3	E5-C4
D2XC4	B5XC4
F3-D4	D7-C5
D4-B5	G6-F6
F2-F3	F6-E6
H2-H4	G7-G6
G3-F4	C5-B7
F4-E4	B7XD6+
B5XD6	E6XD6
E4-D4	C4-C3
D4XC3	D6-E5
A3-A4	G6-G5
A4-A5	E5-D6
H4XG5	H6XG5
C3-D4	D6-C6
D4-E5	C6-B5
E5-F6	B5XA5
F6XG5	A5-B4
G5-F6	B4-C5
F6XF7	C5-D4
G4-G5	D4-E3
G5-G6	E3XF3
G6-G7	F3-E4
G7-G8 D	E4-E5
G8-G4	E5-D5
F7-F6	D5-D6
G4-C4	D6-D7
C4-C5	D7-E8
C5-E7	MATT

computer shop

Freeze Machine 99,–

Trilogic Expert-Cartridge 119,–

Versand oder im Laden erhältlich

Ankündigungen für März bei Anzeigenschluß

Super Hang On	Amiga
Captain Blood	Atari ST/Amiga
Obliterator	Atari ST/Amiga
Interceptor	Amiga
ECO	59,- Amiga
Mars Cops	Atari ST/Amiga
Hotball	69,- Atari ST/Amiga
Wizball	59,- Amiga
Ancient Mariner	Atari ST
Impossible Mission II	Atari ST/C-64
Bards Tale II	Amiga
Down at the Trolls	Atari ST/Amiga
Footballmanager II	Atari ST/Amiga/C-64
Gunship	79,- Amiga
Frightnight	69,- Atari ST/Amiga
ST Soccer	69,- Atari ST/Amiga
Bards Tale III	C-64
Ferrari Formula One	79,- Amiga
Great Giana Sisters	59,- Atari ST/Amiga
Red Storm Rising	49,- C-64
Strike Fleet	59,- C-64
Predator (lieferbar)	Atari ST

C-64 Neuheiten

Ikari Warriors (endlich) 29,-/39,-	
Morpheus	39,-/49,-
Vampires Empire	29,-/39,-
Predator	29,-/39,-
Blood Valley	29,-/39,-
Victory Road	29,-/39,-
IO	29,-/39,-
Wizard Warz	29,-/39,-
Jinx	35,-/39,-
Nigel Mansells GP	29,-/39,-
Pink Panther	35,-/39,-
Down at the Trolls	35,-/39,-
Super Hang On	29,-/39,-
Venom	29,-/39,-
Volleyball Simulator	35,-/39,-
ATF	29,-/39,-
Demon Stalker (dts.)	—/59,-
19 Part 1 Boot Camp	29,-/39,-
Charlie Chaplin	29,-/39,-
Rim Runner	29,-/39,-
Rolling Thunder	29,-/39,-
The Train (dts.)	—/59,-
Power at Sea (dts.)	—/59,-

C-64 Bestseller-Classics

Airborne Ranger	39,-/49,-
Gryzor	29,-/39,-
Tetris	29,-/39,-
Platoon	29,-/39,-
Mini Putt	—/59,-
Shoot'em up Const. Kit	39,-/49,-
Superstar Icehockey	29,-/39,-
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	39,-/49,-
Bards Tale II (dts.)	—/59,-
Stealth Fighter	39,-/49,-
Gunship	35,-/45,-
Pirates	35,-/45,-
Subattle Simulator	—/39,-
Jinxter	—/59,-
Skate or Die	—/59,-
Great Giana Sisters	35,-/39,-
Echelon	—/89,-
To be on Top	29,-/39,-

C-64

Test Drive	35-/59,-
Thunder Chopper	—/59,-
Combat School	29,-/39,-
Apollo 18 Mission	—/59,-
Defender of the Crown	29,-/39,-
Gary Linnekers Soccer	25,-/35,-
Alt. Reality the Dung.	—/39,-
Jagd nach Roter Oktober	39,-/49,-
Chamonix Challenge	29,-/39,-
Matchday II	29,-/39,-
Garfield	29,-/39,-
Nebulus	29,-/39,-
Frightmare	29,-/39,-
Sidearms	29,-/39,-
Bards Tale I	—/49,-
Legacy of the Ancients	—/49,-
PHM Pegasus	—/49,-
Last Ninja	25,-/35,-
Up Periscope	—/59,-
Bangkok Knights	29,-/39,-
Games Set Match Comp.	29,-/39,-
Dan Dare II	29,-/39,-
California Games	29,-/39,-
Solid Gold	29,-/39,-
Fight Night	10,-/—
BMX Simulation	25,-/—
Dambusters	10,-/—
Octapolis	29,-/39,-
Firefly	29,-/39,-
Championship Sprint	29,-/39,-
Manic Mansion	—/39,-
Gauntlet II	29,-/39,-
Buggy Boy	29,-/39,-
Out Run	29,-/39,-
Alternative World Games	29,-/39,-
Task III	29,-/39,-

Strategie

Eternal Dagger	—/79,-
Realms of Darkness	—/59,-
Pegasus Bridge	29,-/39,-
B-24	—/59,-
Halls of Montezuma	—/59,-
Shiloh	—/59,-
Bismarck	29,-/39,-
Tobruk	25,-/35,-
Guadalcanal	25,-/35,-
Power Struggle	25,-/35,-
Kolonialmacht	25,-/35,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Predator (lieferbar!)	59,-
Gunship (wirklich)	79,-
Tetris	59,-
Ultima IV	79,-
Gauntlet II	59,-
Tanglewood	69,-
Oids	59,-
Wizards Crown	69,-
Dungeon Master	69,-
Out Run	69,-
Bards Tale I	79,-
Defender of the Crown	69,-
Leathernecks	69,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Epyx on ST (4 Spiele)	59,-
Sky Blaster	59,-
ST Replay	199,-
Pro Sound Designer	149,-
Chamonix Challenge	59,-
Star Trek	49,-
Star Wars	59,-
Footballmanager I	49,-
Black Lamp	59,-
Xenon	59,-
Mach 3	59,-
Police Quest	59,-
Crazy Cars	59,-
ECO	59,-
Test Drive	69,-
Jinxter	69,-
Wizball	59,-
Roadwars (Melbourne House)	69,-
Universal Military Simulator	69,-
Carrier Command	69,-
Enduro Racer	59,-
Rockford	59,-
Buggy Boy	59,-
Charlie Chaplin	59,-

IBM

Elite	79,-
F-16 Falcon	89,-
Police Quest	69,-
Chuck Yeagers adv. Flight Train.	69,-
Superstar Icehockey	69,-
Space Max	125,-
Gunship	89,-
Star Flight	79,-
Test Drive	69,-
Bards Tale	79,-
Pirates	79,-
Gauntlet	69,-

Amiga

Rockford	59,-
Xenon	59,-
Sky Blaster	59,-
Port of Calls	89,-
Crazy Cars	59,-
Moebius	69,-
Test Drive	69,-
Return to Atlantis	109,-
Bards Tale I	79,-
Garrison II	59,-
Leathernecks	69,-
Dark Castle	69,-
XR-35	29,-
Insanity Fight	69,-
Destroyer	79,-
Tetris	59,-
Roadwars (Melbourne House)	69,-
Jagd nach Roter Oktober	59,-
Western Games	59,-
Dick Special	69,-
Land of Legends	99,-
One on One Turbo	69,-
Galactic Invasion	69,-
GeeBee Air Rally	89,-
Shadowgate	72,-
King of Chicago	72,-
Winter Olympics 88	59,-
Star Wars	59,-

Brett- u. Rollenspiele ohne Computer

Pattons Best	60,-
Platoon	45,-
Raid on St. Nazaire	60,-
Chirocco	70,-
Nightmare on Elm St.	60,-
Hedgerow Hell	70,-
Central America	65,-
ADD Robin Hood Adventures	35,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	30,-
ADD Dragonlance Adventures	35,-
ADD Wilderness Survial Guide	35,-
TV Wars	65,-
Thunder at Casino	60,-
Fire Power	60,-
Gammarauders Game	30,-
Top Secret	30,-
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks	85,-

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Achtung! Jetzt sind wir auch in Nürnberg. Neue große Filiale am Jakobsplatz. Versandzentrale weiterhin in München.
Neu im Angebot: Brettspiele und Rollenspiele von Avalon Hill - TSR - Victory und andere

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten,
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

0 89 / 5 02 24 63

c16chris

CONTACT-MARKT

COMPY SHOP

Aktuelle Software für:
ATARI XL/XE
ATARI ST
IBM PC und kompatible
Commodore 64/128/C16/Plus 4

Hardware für Atari XL/XE:
Centronics-Druckerinterface 148.–
16K Bibomon für 800XL/130XE 398.–
Speedy 1050 N..... 198.– Speedy 1050 T..... 298.–

Kyan Pascal Compiler Disk + ausf. Handbuch.... 198.–
für Atari XL/XE und Commodore 64/128

Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an.

Compy-Shop OHG
Gneisenaustr. 29
4330 Mülheim Ruhr
TEL : 0208-497169

BIETE HARDWARE

Verkaufe ATARI 800 XL, Floppy 1050, Rekorder, Monchrom Monitor grün, 50 Disks, 17 Kass., Diskbox, Joystick, Magazine für DM 600,-Tel. 08161/13504 ab 14 Uhr ggf. auch einzeln.

Verkaufe Plus 4 + Datasette + 14 Originalspiele + 3 Handbücher + Joystick. Preis 200,- DM. Alter 10 Mon. Dirk Tenostendarp, Helmert 9,4424 Stadtlohn

C-64 - Floppy -Speeddos - Reset -280 Disks - 2 Boxen - 2 Joyst. - Literatur - Disklocher - Akkustik. Akkustik auch einzeln für 200,- DM. Rest für 800,- DM. Tel. 05351/7687

Verk. gut erhaltenen Atari 130 XE + Disketten- und Cassettenlaufwerk + 25 Superspiele auf Cass. und Disk. Zusammen für 770,- DM. Verk. auch einzeln! Please call soon: 06221/73884 (Kolja)

Verkaufe CPC 6128 (gut erhalten) + Games und Anschlußkabel für Kassettenrecorder für 600,- DM. Tel. 02874-1512

CSJ

COMPUTERSOFT JONIGK

C64 Spiele	Cass	Disk
4th and Inches	34,90	49,90
Airborn Ranger		64.90
Basket Master	34,90	44,90
California Games	32,00	39,00
Chamonix Challenge	34,90	49,90
Clever and smart	34,90	44,90
Combat scool	32,90	44,90
Das komplette Schachprogramm		74,90
Deflector		49,90
Firefly	32,90	44,90
Game Set and Match	42,90	59,90
Garfield	34,90	44,90
Gary Lineker Football	34,90	49,90
Gryzor	34,90	49,90
Gunboat	32,90	46,90
Hunters moon	34,90	44,90
Kolonialmacht		44,90

C-64 Strategie	Cass	Disk
B-24	44,90	64,90
Battlegruppe		89,90
Bismark	32,90	46,00
Decision in the Dessert	49,90	64,90
Guadalcanal	34,90	49,90
Halls of Montezuma		74,90
Jagd auf Roter Oktober	49,90	64,90
Kampfgruppe		89,00
Ogre		59,90
Okinawa	29;90	39,90
Shiloh		79,90
USAAF		89,90

Hits * Hits * Hits

	C64	AMIGA	ATARI ST
Jagd auf Roter Oktober	**49,90/64,90**	**74,90**	**74,90**
Western Games	**34,00/44,90**	**59,00**	
Terramax	**34,90/44,90**	**64,90**	**64,90**

	Cass	Disk
Mask 2	34,90	49,90
Mean Streak	34,90	44,90
Nebulus	32,90	44,90
Pirates	39,00	52,00
Platoon	34,90	49,90
Ramparts	34,90	42,90
Pevs Plus	29,90	39,90
Rygar	34,90	49,90
Star Wars		44,90
Steath Fighter	49,90	64,90
Street Sports Baseball	34,90	49,00
Sub Battle Sim.		49,90
Summer Games II	34,90	49,00
Superstar Ice Hockey	34,90	49,90
Testdrive		79,90
Task 3	34,90	
Tetris	34,90	44,90
Vermeer		64,90
Wu Lung		49,95
Winter Olympiade 88	34,90	49,90

Amiga	Disk
Aegis Audiomaster	129,90
Animate 3D	349,90
Druckeranpassung CP-80X	59,90
Sculpt 3 D PAL Version	229,00
Grossmeister (m. Sprache)	69,90
Las Vegas	34,90
Ports of call (deutsch)	99,00
Roadwars	64,90
Atari ST	
Crazy Cars	64,90
Dungeonmaster	79,90
Enduro Racer	79,90
Formular I	64,90
Grandprix 500CC	64,90
World Great Epyx (4 Sportsp.)	94,90

** Mindestbestellwert 30.00 DM ** ** Preisänderungen vorbehalten **

VIZA SOFTWARE

CSJ COMPUTERSOFT JONIK *HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT* An der Tiefenriede 27 3000 Hannover 1 Tel. Bestellservice 05 11 / 88 63 83 Riesenauswahl an Software ** sofort CSJ NEWS anfordern (Computertyp angeben).** Versand Inland: Vorkasse + 2,50 DM (Eurocheck in DM), per Nachnahme + 7,-DM

Verkaufe C-128 + 1571 + 120 Disks voll mit hottest Software wegen Systemumstellung. Zuschlag gegen Höchstgebot. Bitte keine Anrufe.
Oliver Malfent,
Fischböckau 79,
A-4655 Vorchdorf

Verkaufe Atari 800 XL + Floppy + Tape + sehr viel Zubehör z. B. 20 Disks mit Programmen (auch Orig.) 10 Cassetten mit Orig. + Buch + Modul + + +
Info: Tel. 07473/5919 Preis VB

Verkaufe CBS-Colecouision mit 8 Kassetten! Tausche auch Spiele für C-64. Gleich Disks an:
Thorsten Huber,
Hochbergweg 13,
7920 Heidenheim
Bei Fragen: 07321/49489 (Thorsten)

EXOS V.3 Floppyspeeder. 14 x schneller Laden über ser. Kabel!! Auf Eprom nur DM 19,-. Auf Eprom mit Adaptersockel DM 29,-. Incl. Porto/Verpackung. Bei Interesse ruft 0431/335896 ab 17 Uhr an!!!

** **Verkaufe** **Disco-Show-Laser mit Netzteil und Steuergerät, anschließbar an C-64, Stereoanlage oder Manuellsteuerung.
Preis: VB 380,- DM.
*** Tel. 07161/28625, ab 18 Uhr. ***

Verkaufe CPC 6128 + Farbmonitor + Bücher + Discbox + Spiele (Vermeer, Blueberry, Wintergames ...) zusammen 1350,- DM (VB) NP 2300,- DM. Alles in Topform.
Ralph Müller, Fasanenweg 47,
6231 Schwalbach

*** **Der Wahnsinn** ***
Verkaufe IBM Daten-Sichtgerät funktionsfähig für 150,- DM an Selbstabholer. A. Fetzer, Magenaustr. 28, 7928 Giengen, 07322/7592

Verkaufe DAS System: Spectrum +, Multiface 1, Music Machine, GP 50 S (3 Rollen). Datasette, Bücher, Org. Prg. (Driller, L. Genius, Out Run...) für 800 DM evt. einzeln. Tel. 09441/3426 (Günther v.!)

Achtung: Verkaufe Commodore 128 + 1571 + Datasette + Maus + Haube + viele Disketten (voll) mit Speeddos und Diskboxen und U.-Display. Preis: VHB, Tel. 04731/89051 ab 16.30 Uhr.

Verkaufe Atari 800 XL 1 Jahr alt und 60 Disketten + 250 Spiele + 100. Disk-Box + Disklocher + 3 Anleitungshefte + nicht gebr. Cassettenrecorder, Preis 630,- DM VB.
Tel. 07243/14743

CPC 6128 + Farbmonitor 'CTM644' + 3 Joysticks + Handbuch + 3 Hefte + 22 System-/Spiele-/Leer-Disks + Kassette + Kassettenkabel für 900 DM. Top-Zustand, 5 Monate alt. Abzugeben wegen Systemwechsel.
Tel.: 089537624

SUCHE HARDWARE

MUSIC-MACHINE und AMX-MOUSE für Schneider CPC 6128 gesucht. Horlacher,
Clemens-August-Str. 8,
6990 Bad Mergentheim,
Tel. 07931/44363

Ich suche für den Atari ST: Schwarz/weiss Monitor Atari SM 124 Uhrmodul mit Software.
Axel Gronen, Alte Monschauer Str. 1, 5108 Monschau

Suche Amiga 500 schreibt mit Preisvorstellung an:
Sven Ole Hansen, Schulze-Del-Str. 30, 2390 Flensburg
Suche auch für C-64 Joystick, Maus, Disketten! Tausche auch C-64 Soft!

Ich suche billige Floppy 1541. Zahle bis zu 160,- DM. Entweder per Telefon oder per Post melden bei:
Patrick Fedler,
Friemersheimerstr. 82 b,
4130 Moers 1, Tel. 02841/503925

Suche Atari 1050 Floppy, auch mit Programmen. Anrufen unter Tel. 07171/43717 ab 17-22 Uhr. Suche Atari 800 Fans im Raum GD.

BIETE SOFTWARE

Biete Public Domain Progr. an! Amiga selbstgeschrieben, Spiele, Lernsoft-Ware u. a.
Fordert kostenlose Liste an bei
PD-Service, Stefan Müller,
Postfach 17 64,
6750 Kaiserslautern 1

Originale und beids. bespielte Disks für den C-64 günstig abzugeben.
Liste gratis:
E. Kobylka, Buckower Ch. 20,
1000 Berlin 49

Verkaufe für den CPC Spiele und Anwenderprogramme (selbstgeschrieben). Unverb. Information bei: M. Pahmeyer, Bergstr. 10, 1000 Berlin 41 oder von 20h bis 22h außer FR.
Tel.: 030/7928560

Schneider PC + IBM Kompatible Spiele, Adventures, Tools, Utilities. Kauf- oder Tauschliste mit Freiumschlag anfordern von PRIVAT.
PH-Soft, Wörthstr. 24,
6750 Kaiserslautern.

Atari XL/XE ** Public Domain ** Disk DM 5,50, viele Spiele und Utilities. Außerdem zu fairen Preisen. Anwendungssoftare z. B. Datenbank, Text, Grafik, Tabelle + Statistik. Listen gegen frank. Rückumschlag bei
H.-J. Grünert,
Scharfensteiner Str. 46,
6050 Offenbach/M.

Ich verkaufe Top-Software für C-64. z. B. Test-Drive, Maniac Mansion, Defender of the Crown usw. Fragen nach Uwe montags, Dienstags 15 h bis 16h Tel. 040/4103298
by Rebell-Soft!

FANTASY GIRL-Adventure Ihrer Träume, Sexmission-erotisch, freches Science Fiction Adventure, je 2 Disks, deutsch, Supergraphik,
C-64/128, je 39,95, beide 59,95 + NN.:
H. Schmidt,
Louise-Schröder-Str. 7,
3000 Hannover 61, auch Infos!!!

Intro und Demomaker! Die neusten und besten aus USA * GB! Außerdem brandneue Lettermaker dazu auf 4 Disks! Nur 20,- Infodisk = 5,- DM
Write: TMG, Postfach 05 68 15,
5840 Schwerte

Verkaufe wegen Systemwechsel 30 bespielte Disketten (C-64). Preis: 50 Mark. Kein Handel! Tel. 0261/79463.

Dream Girls - ein pikantes deutsches Adventure mit Supergraphik, 4 Diskettenseiten, C-64/128, 29,95 + NN.:
M. Ahrens, Am Quälberg 6a,
3170 Gifhorn. Fordern Sie Infos an!!!

SCF * Verkaufe Soft *** SCF**
Call: 0522314610 / Originale - Starlight

Biete Orig.-Cassetten f. C-64: Jumpjet/Vermeer/Miss. Elevator/Elite/Guadalcanal je 15,- DM. 040-496211 ab 18 Uhr. Suche ASM 6/86 zahle 15,- DM sowie ASM 12/87 zahle 5,- DM.

C-64!!! Verkaufe über 50 Originalspiele auf Cassette für 5,- bzw. 10,- DM!!! Anfragen mit frank. Rückumschlag an
Jörg Kirchhofer, Heidestr. 1a,
3501 Schwaig 2

Verkaufe für C-64 Orig. Spiele auf Disk und Tape. z. B. Empire, Solo Flight f. 30,- DM. Liste gegen Rückp. anfordern bei: W. Schutzniedrig,
Schlockhorst 8,
4294 Isselburg-Werth.

Paß mal auf, C-64 Freak! Falls Du Dein Geld nicht aus dem Fenster schmeißen willst, dann besorge Dir Dein FUTTER bei zuverlässigen Guys!
TMG, Postfach 05 68 15,
5840 Schwerte 1!

Sinclair ZX-Spectrum!
Verkaufe die neuesten Games & Utilities auf Tape. Suche Bücher und Anleitungen! Thomas Suschnik,
Ritzingstr. 23/6,
A-9100 Völkermarkt, Österreich

EROTIKA - außergewöhnliche Adventure, aufregende Bilder, deutsch, 3 Disks, C-64/C-128, 29,95 + NN., Erotika II 19,95 DM, beide 39,95 DM.
H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7,
3000 Hannover 61, Infos!!!

MOULIN ROUGE - T.G.!
Erregende "Wirtschaftssimulation"!
C-64/128 Disk/Tape, deutsch, 10,-DM + 5,- DM Porto an: M. Strebakowski,
An der Ludwigshöhe 3,
8832 Weissenburg (+ Info)

*** **Verkaufe Disk C-64** *** Arkanoid, Werner, Short Circuit, Die Urkunde, Jewels of the darkness und Geos mit Handbuch, je 10,- DM.
Tel. 05271/36913 ab 17 Uhr.

Atari ST Originalprogramme Vermeer DM 40,- 10th Frame DM 30,- Jagd auf Roter Oktober DM 40,-
Axel Gronen,
Alte Monschauer Str. 1,
5108 Monschau

** **Biete für C-64** 4 Games z. B. Western G. * Test Drive * Roter Okt. * Sidewalk * Superstar Ice-Hockey * Last Ninja * und viele mehr * für 15,- DM + Disk. Tel. 06128/5848 (Ralph)

Top-Software für C-64 Fordert Liste!
Jedes Game
5,- DM. Schreibt an:
Sven Wunder-Weis,
Am Plan 26,
8640 Friesen

Games-Games-Games-Games
Verkaufe Top-Games. Wie z. B.: Solid Gold (20,- DM), Starfox (15,- DM), Starglider (30,- DM) usw. für C-64. Nur Tape.
Ruf: 0231/239874 von 18 bis 21h. Verlangt Andre.

Wichtiger Hinweis!!!

Wir weisen alle Anzeigenkunden privater oder gewerblicher Anzeigen darauf hin, daß aus rechtlichen Gründen indizierte Programme aus sämtlichen Anzeigen ersatzlos gestrichen werden müssen.
Wir bitten um Ihr Verständnis.

Gratisliste über Public-Domain-Programme für Commodore C-64 und Amiga und Schneider CPC anfordern bei Friedrich Neuper,
8473 Pfreimd,
Postfach 72.
Bitte unbedingt den Computertyp angeben!!!

PD-Software für Atari ST.
Sehr gute PD-Software. Jede volle Disk 6,- DM. Gratis Info bei
J. Schulten, Grenzstr. 58,
4018 Langenfeld.
Tel. 02173/17794

Verkaufe neuste Software!!! Superspiele für C-64 (Disk!) Superbillig!!! Fordert doch mal eine Liste an gegen 80 Pf. bei:
Rüdiger Kessel,
Heidelbergerstr. 32,
6832 Hockenheim!

* **Amiga-Public-Domain** * Pro Disk nur 3,50 DM auf 2 DD-Disk. Liste gegen Rückporto.
Peter Keim,
Vogelsanger Str. 34,
5000 Köln 30,
Tel. 0221/520765

c16chris

*** C-64 * C-64 * C-64 * C-64** DFB-Pokal (Wettspiel um Fußball in Basic) nur 8,- DM incl. Porto/Verpackung/Diskette.
Peter Keim,
Vogelsanger Str. 34,
5000 Köln 30, Tel. 0221/520765

Hallo Biete Software! Z. B. Western Games, Great Giana S. Master Basketball, Captain America, To be on Top usw., alles brandneu. Liste telefonisch anfordern:
Tel. 069/681892

Verkaufe Software für wenig Geld!! Habe einiges! Auch Top-Originals!!! Schreibt schnell an:
W. Bruchhaus,
Tübinger Str. 11
7038 Holzgerlingen

Biete allerlei Software für the good, old C-64!!! Mit Liste für Disk. Auch Original-Tapes! An:
H. Beckhaus, Tübinger Str. 11,
7038 Holzgerlingen
Bin zuverlässig und schnell...

100 5/25" Disketten mit Box zu verkaufen. VB 140,- DM
Jascha Ostermann,
Hohe Wandstr. 27/4
A-2344 Maria Enzerdorf
C-64 Disketten!!
Also swap hot Amiga stuff!
No beginners!

Hey, here is the Druids Inc. 1988... Verkaufen newest und hottest stuff on the old C-64. For Info write to Fröhlich,
Elisabethstr. 2,
4352 Herten.
Habt ein bißchen Vertrauen 1000%

Wir bieten Software (C-64) zu einem vernünftigen Preis an, z. B. Guild of the Thieves, Superstar ICE, Last Ninja, Cal. Games, Pirates, Hunt of red Okt., Wizball, usw. Fordert Liste an:
Andreas Gröber,
Landerallee 11 b, 1000 Berlin 19

***** Verkaufe aktuelle Amiga-Software.** Ruft an:
Christian 04131/62359
ab 18 Uhr.
The Arat Crew is now on Amiga!! Hello to all my friends in Germany!!!

***** C-64 + Amiga ***** Brandaktuellste Software zu echten Toppreisen!!! Mark Pelka,
Rüttenscheider Str. 269,
4300 Essen 1

VerkaufeKolonialmacht C-64 Disk für DM 30,-. Schreibt an
Thomas Vornwes,
Liliencronstr. 22,
4100 Duisburg 1
Kein Geld beilegen - nur per Nachnahme!

The Skylight
Verkaufe aktuelle Amiga Software! Ruft an:
04131/33955 (Karsten)

If you want to have the newest stuff, then send 10 Disks and 20 DM to:
Postfach 17 04 01,
4800 Bielefeld 17
100% Disks back! With new stuff!!!

AMIGA - C-64: Verkaufe Top-Games! Nur das Allerneuste! Schreibt an:
Oma Lisbeth, P.O.-Box 1361,
2053 Schwarzenbek 1,
Zivile Preise! 100% Antwort!

Für Atari 800 XL: 45 doppelseitige Disks voll mit PD-Software für 99,- DM (jede einzelne Disk für 3,50 DM!!!).
Markus Czybulka, Im Mellsig 10,
6000 Frankfurt 50,
069/520549 nachm.!!!

Verkaufe Software: Metrocross: 16,- DM, Outrun: 20,- DM, Aztek Challange: 20,- DM, Mask of the sun: 12,- DM, Nur 64er-Disks!!! Call me:
06174/7187 (Eike verlangen)

AMIGA * AMIGA**
Software - Tel. 02631/58365

Atari XL/XE: Laufend neue Public-Domain-Programme! Info gegen Rückporto, Demo (+ 2 Spiele) gegen 2 Disketten + Rückporto bei:
K. Ezcan, Frankenstr. 24,
6457 Maintal 4

Verkaufe div. Orig.-Prgs. für Schneider CPC. Z. B. The Pawn, Adv. OCP-Art-Studio, Starglider u. v. m. Auch Zeitschriften, Druckerkabel (6128 - DMP 2000); Tel. 0421/255009 (Gerrit). Alle Prgs. nur Diskette!

Verk. Orig. Disk: Pitfall 15, Wing Com./Skyjet 15, Tape: Hexenk. 15, Modul: Jumpman Jr. 20, Joystick:)200 + 3-Way((3 Griffe) fast neu 25,
J. Liebsch, Kreuzbergstr. 26,
8789 Wildflecken. Verkaufe auch Schallplatten. Liste anfordern!

Achtung - Top-Angebot! Verkaufe nur Originalsoftware für C-64 auf Tape u. Disk. Auf Tape: 8,- DM (z. B. Sam Fox Poker) Liste gegen 80 Pf.:
Marc Schmitter, Olgastr. 30,
7300 Esslingen

Wir verkaufen alte und neue Spiele für C-64 (Disk) z. B. Airborne Ranger, IK +, Last Ninja. Liste bei
Michael Vaupel, Asterweg 22 oder
Tobias Klein, Asterweg 26,
6301 Pohlheim 1. MCST

A M I G A: Music-Disk (Original), 5 Minuten Digital-Sound + Picture, keine Raubkopie. Preis: 15 DM! Write to:
Ron Fontaine, Crosestein 3314,
3704 NM Zeist (Holland)

***** Phänomenal Digital *****
Miami Vice oder James Bond. Je 2 D. Sei. 1 S. Digit. Bilder 2.S.: Digit Sound für nur 9,99 DM incl. Porto und Verpackung. Also noch heute 10 DM-Schein an: Andreas Strassmann, Untergasse 4,
3509 Spangenberg
Sofortige Antwort! Suche guterh. ASM 4,5,7,8,9/86 und 1/87

SUCHE SOFTWARE

Ich suche Adventures und Spiele für MS-Dos. Preis-Tauschliste an
PH-Soft, Woertstr. 24,
6750 Kaiserslautern

SEGA MASTER SYSTEM! Suche alles was es davon nur gibt. Spiele, Light Phaser, 3-D-Brille usw. Verkaufe oder tausche SEGA SPIEL "F-16 Fighter".
Thomas Arndt, Hansastr. 16, 3500 Kassel.

Atari ST-Programme aller Art für ST mit Farbmonitor gesucht, besonders Strategiespiele. Listen an:
Axel Gronen,
Alte Monschauer Str. 1,
5108 Monschau

Suche die allerneusten C-64 auf Disk, billig. Schickt Eure Listen an:
Markus Schultheiß, Robert-Koch-Str. 17,
8580 Bayreuth

Ich suche dringend neuste (aber auch ältere) Software für den Amiga (nur Original!!). Schickt Eure Listen an:
Mathias Mohr, Bettikumer-Grund 5,
4040 Neuss 21

Suche CHARACTER DISK für BARD's TALE auf dem ATARI ST, mit guter Party. Zahle bis zu 10,- DM. Angebote unter: Marco Zohren,
Beringallee 14, 2940 Wilhelmshaven

Amiga-Anfänger sucht Software. Listen an: Rainer Tobsch, Postfach 2 41,
8221 Inzell

Ich suche Software für den C-64 (nur Disk). Schickt Eure Listen an:
Daniel Weber, Am Steinkamp 16,
4542 Tecklenburg, 100% Rückantwort!!
oder Tel. 05482/7524

Suche Software auch Oldies auf C-64 Disk. Schickt Eure Liste an:
Dieter Germer, Große Grubenstr. 33,
3300 Braunschweig

Suche Spiel- u. Anwenderprogramme für C-64 auf Disk. Bitte Liste mit Preisangabe an: Günther Babel,
Comeniusstr. 16, 8500 Nürnberg 40

Suche für C-64: The Quill (+ Zusätze) Instant Music, Ultima I-V, Phantasie, Bard's Tale 2, Roadwar Europe und a. Angebote (nur Orig.) an:
M. Oschem, J.-S.-Bach-Str. 8,
8523 Baiersdorf-Hag

Suche C-64/Disk Games: To be on Top, Street Gang, Giana Sisters, Bad Cat, Antics, Jinks, Soldier, Baby o. C. Guru. Schickt mir die Games, dann schicke ich Euch pro Game 15,- DM, mein Wort!
GCC, Neustr. 19, 5013 Elsdorf 6.
P.S. Ich halte mein Wort, bestimmt!

Suche Wirtschafts- und Strategiespiele für Amiga 500. Suche auch, King of Chicago. Tausche oder zahle. Schreibt an Frederic Poizat,
Johann-Ehrl.-Pl. 1,
8411 Beratzhausen oder ruft an,
Tel. 09493/442

Suche neuste Software für C-64/128 auf Disk mögl. billig. Schickt Eure Listen bitte an
Jörg Gothe, Breslauerstr. 3,
3360 Osterode am Harz

Suche Hunt of Red October mit Anleit. Suche Anl.: Subbattle; Airborneranger; Strike Fleet; Chuck Jeager's; Stelthflighter; PHM; To be on Top; Skate or Die; Test-Drive; Russia; 06206/6030
Suche Prg: Burstmaster, Double Touch

KONTAKTE

WCCC, New C-64 stuff, write to Volker Meyer, Schornweisacherstr. 3,
8531 Altershausen,
Tel. 09166/420 (Volker).
Hi to: MVL - TIG - Fireline - TSH -

C-64 * Schweiz *** C-64**
Always the newest Soft!!!
René Schaub, Schösslerstr. 32,
8967 Rudolfstetten,
or call: 057/336640,
Switzerland

POGO- New Atari ST- + Amiga-Soft. J. Lüneschlossstr. 9, 5620 Velbert 15.

Habe neueste C-64- u. Amigasoft. Verlangt Listen bei: Daniel Vogel, Postfach 1 34, 6260 Reiden, Switzerland.

CPC Super Spiele auf Disk. Schickt Disc (3) und pro Disc 10,- DM (z. B. 3 Disc + 30,- DM) (keine Orig.). Zudem verkaufe ich Witze 1 Disc 25,- DM/Cass. a 20,- DM. M. Schlitt, Fasanenweg 1, 4459 Uelsen

Verkaufe neueste Games! z. B. Super Hang on, Vampires Empire, usw. 10 Disketten voll mit neuen Games 10,- DM. Send Disc und Money an: Lucian Matyl, Postfach 2 07, 2913 Apen.

Atari St * C-64 * Atari ST I have what you search! TSB/Sharks! Tel. 030/7820545 The Sunnyboys/Sharks!

***** Hello There!! ***** Europe's biggest ST formation *** The bladerunners!! *** Are cooking for new contacts! Always the latest stuff Auailable!! Send list or disk to: H. Luyten, Carboonstr. 66, 6412 PB Heerlen - Netherlands or call: 045/721103!!

Halt! Du ja, genau Du, suchst Du Spiele, Anwender, Graphiken, Hefte spottbillig bei: F. Sandker, Bergstr. 9, 2992 Dörpen. C-64 (Disc)/ C-16/Plus4 (Tape).

***** C-64 *** C-64 ***** Little Chrisse sucht Kontakte (Disks only). Call: 06341/34378) Christian

Suchen/Haben/Tauschen/Verkaufen Soft-/Hardware, Kontakte für alle Computer + Video, z. B. Amiga, Atari etc. Info für 80 Pf. bei: CMP-Club, Wiechertstr. 34, D-4030 Ratingen 1. Hi to: CSG, TFG + TPE

Suche Kontakt zu CPC-Usern + -Clubs. Antworten an: Tom Weidig, 13, Joseph Wester Straße LUX-4349 Esch/Alzette

Hallo Amiganeuling!!! Suchst Du gute, billige Software? Dann hole Dir unsere Liste (gegen Leerdisk!) bei: M. Scussolini, Schildgasse 37, 8500 Nürnberg 1

Atari ST KW'Boy 5245 Mudersbach. Hi to: HCC ECC AOD

He Anfänger, suchst Du Pokes, Tips oder Games? Ruf an! 02323/64611, C-64! Greetings to: Marcus Soft, ECS, Polo, ESI, HCC, Christian Wolf, Muci, Eric, Lenzi Jones, Baby Schmaus, Ossi, Hilli

Betrifft Leasure Suit Larry. Bekomme keinen Wein. Wer hilft mir? TEL: 04791/59063 14 bis 18 Uhr fragt nach Lars. Rufe auch zurück.

--- The Iron-Machines --- We're searching for new contacts? 100% Answer, only Disk, only the newest stuff! Call: 0461/42653 (stephan) or 0461/43504 (Michalj).

! U.S.U.S.C.S. in 1988! We are searching for new contacts on C-64. We have the newest stuff, only disks. Call: 05371/53754 or 05374/3124. Like to swap? Greet TPC

Atari ST - Atari St - Atari St - T. C. G. is looking for new contacts. Sendet Listen an Postfach 15 11, 5190 Stolberg, Antwort 100%. Big greetings to all ST User!!!

The-World-Fantastic-TFH-is-back!!! C-64/Disk: Giana-Sisters/Halley-Games/... only the strong surrive...!!! cheap!!! Contact us: Harald Scholz, Kernerweg 15, 7303 Aichwald 2

***** An alle Amiga Freaks!** Wenn Ihr das Neueste für den Amiga wollt, dann ruft unter der Nummer: 08033/2803 oder 08033/2509 an ask for Martin o. Armin. Auch Sharpgames vorhanden!

Was? Du hast noch keinen Amiga? Ich schon! Und jetzt das beste! Du kannst Programme (newest stuff) haben, wenn Du 09851/6413 wählst und nach Andy fragst! Auch 100%ig C-64 stuff!!!

--- Ironman 2011 of IRM --- We're searching for new contacts! If you wanted a good swapper call 0461/43504 or 0461/42653, 100% Answer. Hi to: TEK, TSH, only Disk

For new contacts call 07131/73175 (Christoph), also for beginners!!! Only 14-17h!

Sind Sie ein Spectrumuser und suchen Ihresgleichen? Dann werden Sie Mitglied im Sinclair-Club-Bogen. Info kostenlos bei: Dominik Schuster, Fraunhoferstr. 13, 8443 Bogen

Wer hat Interesse an einem C-64-Club? Clubzeitschrift mit selbstge. Spieletest, Kleinanzeigen, ... Info gegen 1,- DM Briefmarke bei Helmut Fiessinger, Strohdorf 2, 7988 Wangen 4

Biete günstig neuste Amiga Soft. Call Darth Vader Tel. Austria = 0043/022312850, ab Fr. 19h bis So. 19.30h durchgehend online. Auch Tausch. Greetings to: MEGAFORCE VISITORS and all the other! Suche Gleichgesinnte die sich mit mir verbünden und Kontakte.

AMIGA: The New Dimension sucht neue Kontakte. Wir tauschen und verkaufen die neueste Amigasoftware! Schreibt an: Ralf Königsmann, Buschhofstr. 10, D-4784 Rüthen-Drewer. Antwort 100%

Suche Kontakt zu ZX-Spectrum-User 48K und Opus-Disc 720K. Verkaufe Originalkassetten (Leaderboard, Arkanoid, Impossible Mission, Gauntlet) je 15,- DM. Tel. 07163/5963 Dieter Wilde Tiergartenweg 2/1, 7333 Ebersbach

Starlight 1733 - The new standard! AMIGA - Write to: Postbox 116656 C -64er! 5400 Koblenz, W.-Germany. No losers please! B & B + Pegasus!

***** FBA ***** We are searching for new contacts. Call 04443/770

VERSCHIEDENES

Suche Anleitungen aller Art. (Newsroom, auch Spielanleitungen) auch Tauschpartner C-64 (Disk). Tel. 0911/803744 OL:

Verkaufe CPC 464 + Monitor + Bücher + Hefte + Originalspiele (Vermeer, Football Manager usw.) Bitte meldet Euch zahlreich bei: Tel. 02101/546139 zw. Mo-Fr 15 - 19 Uhr. Preis VB

Verkaufe Kosmos-Computer-Praxis VB DM 80,-; Casio Mini- TV 21 VB DM 170,-. Tel. 07161/28625 ab 18 Uhr.

Suche Anleitungen, Lösungen zu Games und Anwenderprogrammen. Schreibt an Michael Jähnel, Albrechtstr. 16, 4100 Duisburg 12

Verschenke kompl. ASM gegen Unkosten. Suche Volleyball und Basketball für SEGA und CHOPLIFTER. Tel. 08142/17369

Suche deutsche Anleitung zu Sculpt 3 D, besitze leider nur englische. Zahle gut. Angebote an:
H. Loewen, Am Koppenbach 3, 6931 Zwingenberg
Antwort: DRINGEND!!!

Atari ST: Suche und biete Hilfen, Anleitungen, Tips & Tricks zu ST-Programmen aller Art, vor allem Strategiespiele. Axel Gronen, Alte Monschauer Str. 1, 5108 Monschau

---

30 Anleitungen billig abzugeben. Tel. 07151/41917 (Marcel)

---

1. Computerclub Schaffhausen CCS sucht Mitglieder aus der Schweiz! Clubzeitung, Softwarebib. Einkauf usw. Info: T. Clemens, Hirschwiesenweg 8, 8200 Schaffhausen. Nur Schweizer!

CPC-C-64-C-128-P4-C-16-116-Atari-MSX
Verkaufe neueste Hefte, auch Sonderhefte z. B. Commodore Welt, CPC Welt, Testjahrbücher, HCA. Info gegen frank. Rückumschlag od. Tel. 0821/422939 nur Sa. von 7 - 10 Uhr. Nur Vorkasse. Windirsch, Wiesenstr. 22c, 8900 Augsburg

---

Suche Anleitungen zu Spielen!!! nur C-64 + Amiga. Tel. 06222/60938 (ask for Daniel)!

Suche gut erhaltene ASM-Hefte!!! Alle bis !788 Angebote an: Jürgen Henneberger, Randersackerstr. 21, 8701 Theilheim, Tel. 09303/321

Verkaufe ASM ab der Erstausgabe bis 3/88 außer 1/88 dafür aber ASM-Spezial Nr. 1 für nur 140,- DM. Auch einzeln 1 Heft = 8,- DM. Nur Vorkasse!!! A. Plutte, Haldenstr. 1, 7963 Altshausen

---

Suche ASM-Hefte! Nur 1, 2, 4, 6, 7/86. Angebote bitte an Konrad Dolata, Hermann-Loens-Weg 34, D-5650 Solingen 11
Tel. 0212/74568

Ich suche Tips zu Hellowoon. Wie komme ich aus dem Gefängnis nach draußen usw.? Schreibt an Hermann Grassl, Kirchweg 1, 4927 Lügde

---

***** Sega Master System Club ***** für 50 DM: Heiße Info Blätter, Tips (continue), Screenshots (Bilder) Angebote .... Infos anfordern: Sega-Cobra-Club, Postfach 6, CH-4012 Basel. ** Sega ***

Drahtl. Abhörsender (Wanze); 9V; winzig; Empfang einstellbar (UKW-Band) auf allen Radios bis 20 KM. Deshalb auch Privatsender möglich nur DM 70,00
cont: 06206/6030

TAUSCHE

Suche Tauschpartner für C-64. Tausche alte und neue Topgames. Schickt Listen oder Disk an Andreas Roehrl, Weinbergstr. 26, 8430 Neunmarkt/Opf, Tel. 09181/20515 Antworte 100%

The HSC is looking for new contacts ** Call us we've got hot stuff ** C-64. So call: 0241/64464 or 0241/527019. Hey a mesage to youliwe swap with beginners, too! So call the best: HSC!

Bloody guy from ALPHA DISC (64) If you want to swap with me call: 05223/14823 ... Top Games ... (Dirk) Greetings to all my contacts around the world.

Hey Du! Ich suche Dich! Zwecks: Soft-Swap auf CPC 464 + 5 1/4" (Vortex) ..... Contact: Frank Zöllner, Kärntnersr. 14, 2160 Stade.
Hi to: BHC, ACS, Bilbo, Double Co, TBB and MADMAX. Good Byte!

If you want to swap the newest stuff on Amiga!!! Then write to: The Ast-Crew, Postfach 12 14, 8822 Wassertruedingen

---

T H C - Swapping new stuff on the Amiga. Tel. 0221/606127. Mitglieder für Amiga und C-64 gesucht.

Tausche Amiga, Atari ST und C-64 Spiele! Wir haben die neusten Games.
Amiga ST - Tel. 05362/52833 (Heinz)
C-64 - Tel. 05362/51606 (Matthias)
Greetings to: The Puzzler, Elb, HKs.

Hello Freaks!!! The Underground-Skate-Crew is searching for good swap-partners and members on C-64. If you think you are the right call 0234/534707 soon.

Hi C-64 Freaks!!! Suche Tauschpartner für Topgames. Habe immer allerneueste Software. Listen an: Dirk Herbstritt, Hindenburgstr. 69, 7819 Denzlingen

---

***** C-64 - Amiga ***** Software. Suche Tauschpartner schnell und zuverlässig. Habe neuste Software. Meldet Euch bei:
Andreas Eisenberger, Valentin 10, 8222 Ruhpolding!!! C.U.C.!!!

Tausche neuste Amiga-Software!!! Christian Erdmann, Backsteinhof 8, 2120 Lüneburg, TEL: 04131-62359, Keine Anfänger!!! The Arat Crew - Lüneburg

---

Wir suchen Tauschpartner für C-64!
0214/47257 (Markus),
0214/48068 (René)
02171/81633 /Adrian) oder
PLK 011317 C,
5090 Leverkusen 1

Neuste C-64 Software!!! Wie z. B. Out Run, Test Drive, Bad Cat zum Tauschen gegen andere Spiele. Schreibt an: Robert Reyl, Rottbrede 7, 4500 Osnabrück
Tel. 0541/124428

Here we go again!!! Contact ICE (TDA) for swapping only the newest and hottest stuff!!! ICE, Postfach 14, 3333 Büddenstedt

---

Hey Freaks! We are searching for new swap-contacts. Call 06667/557

Tausche Software für C-64 Disk! Habe neuste Games. Schreibt und ruft an: Frank Rummler, Wersestr. 15, 4804 Versmold, Tel. 05423/7599. Habe z. B. Footballmanager II, IK+

***** CPC 464-664-6128 ***** Tausch + Verkauf von guter Software an: The Future-Rids, z. H. A. Ptachin, Auf Mathiasberg 9, 5446 Kempenich, 100% Antwort!!!

Verk. und tausche neuste Software z. B. Combat School, Airborne Ranger, Buggy Boy, Out Run, Rampage, Lhuck Yeageraft, Western Games. Call: 06103/26594
C-64 * C-64 * C-64 * C-64 *

C-64 Disk Wer tauscht Reisende im Wind II gegen Super Huey II nur Orig. Verk. auch Tapes z. B. Enduro Racer Originale Stck. 15,- DM.
D. Schaefer, Frankenstr. 33, 4240 Emmerich

***** F B A ***** We are searching for new Contacts! Call: 04443/770

C-64 User sucht zuverlässigen Tauschpartner. Habe Topgames! Suche Topgames! (only Disk). Write to: Jörg Kleebaur, Nachtigallenstr. 11, 7153 Weissach i. T., Antwort 100%

Tausche Software für C-64. Habe Top-Games wie Test Drive, Street Sports, Basketball, Combat School. Schreibt an
Rüdiger Ernst, Arnheine Str. 14, 4200 Oberhausen 11
Tel. 0208/685410

Suche Tauschpartner für C-64. Schickt Liste oder ruft 04105/82387 an. Volker Schapheer, Finkenweg 7, 2105 Seevetal 3
Schnell!!! 100% Antwort!

Achtung!!!

Sehr geehrte Anzeigenkunden!
Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß Software, die in ASM zum Verkauf oder Tausch angeboten wird, nicht gegen das geltende Urheberrecht verstoßen darf. Wir können daher keine Kleinanzeigen mehr veröffentlichen, die mit Angabe einer Postlagerkarten-Nummer versehen sind!

Sinclair ZX Spectrum 48K! Suche Tauschpartner (keine Anfänger). Habe Enduro-Racer, World Games usw. Mit Liste an:
Peter Kohl, Karlstr. 3,
6650 Homburg

Atari ST
KW'Boy'5245 Mudersbach
Hi HCC ECC AOD

***** A M I G A ***** Suche zuverlässigen Tauschpartner für neueste Software (Antwort 100%). Disks und Listen an: **Claus Lindner, Vorstadt 24, 8596 Mitterteich**
Verk. Datasette + Lazarian-Mod. (C-64)

Tausche/Kaufe Software für den C-64 (nur Disk). Listen oder Disks an:
Norbert Wolters,
Auf dem Halben Mond 13,
5138 Heinsberg!
Auch Anfänger erwünscht!
Antwort: 101%!!!

STOP FREAKS!!! Searching for Swap-Partners (C-64)! Always Hot-Stuff!! No Luser!!! Write to:
TOMCAT-INT.-POSTFACH 14 40, 5427 BAD EMS!
Hi to: WGHC & HTC; EVS; THE UNTOUCHABLES; I KARJ, 1001 CREW

F S C Switzerland
Call for the hottest and newest C-64 stuff:
CH-056/410894. We're also searching for new members!!!

Suche Tauschpartner + Fußball + Manager 2 + andere Sportspiele für C-64. Schreibt an:
Detlef Trauerlicht,
Klarastr. 25, 4600 Dortmund 72.

Tausche und Verkaufe billig die absolut neuste Software für C-64 Disk:
Klaus Steinmets,
Harler Weg 5, 3583 Wabern 8
Suche gebrauchte Floppy 1541 (auch defekt) keine 1541 c

Tausche und Verkaufe neueste C-64 Software. Habe G. wie Test D., Int. K. +, Out Run... Schickt Eure Listen oder 10,- DM für 35 Games nach Wunsch an:
S. Hermannstädter,
Seefelder Str. 12c,
8900 Augsburg 1

Stop! Navi Team sucht Tauschpartner C-64. Habe Top-Games: Bangok Knight - Beegee Air Rally... Suchen 500 cmm Klasse, Gryzor...
Ruft an: 07043/31238 nach Steffen fragen!

The ARAT-CREW! LÜNEBURG. AMIGA 500
Call me! 04131-62359

Tausche Top-Games für den C-64. Habe absolut die neuesten Sachen (Disk!)
Dennis Dormichian,
Hermann-Rotthäuser-Str. 29,
4300 Essen 14
Tel. 0201/535255
Bye!!!

Suche und Habe neuste Stuff!!! C-64!
Abs. Marcus Esser, Schützenstr. 2,
4980 Bünde 1,
Tel. 05223/15345
*** Bis bald ***

Suche Tauschpartner für neue C-64 Games. Listen oder Disks an:
Torsten Vollmar, Am Limes 4,
5450 Neuwied 13
Hi to ABO-Crew!!!

We swap newest stuff (C-64/CPC 664) Send your Disks to:
Peter Jurek, Theodor-Heuss-Ring 5,
5090 Leverkusen 1

Hi C-64 Freaks!! Contact me! Ich suche zuverlässige Tauschpartner in der ganzen Welt.
Call: 02203/64719 (Dietmar). Habe new Games for you!

Contact me for swapping newest stuff on C-64.
Call 0491/13523 (Rainer) ab 16h

Tausch + Verkauf neuester Software!!! (Auch Anfänger) only C-64 (Disk)!!! Listen an: Rüdiger Kessel,
Heidelbergerstr. 32,
6832 Hockenheim oder
Tel. 06205/16239, See you later!!!

The ISI CLUB sucht Kontakte auf der ganzen Welt. Wir antworten 100% und haben **immer** die neueste C-64 Soft! Anfänger und Profis schreibt an: **The ISI-Club, Postfach 11, A-8455 Oberhaag**

An alle C-64 Freaks! Tausche neueste Topgames only Disk. Schickt Eure Disks od. Listen an:
M. Gebert, Wörmstr. 9,
8400 Regensburg, 100% Antwort!

Verkaufe oder Tausche MSX Software. Habe sehr viele MSXI und MSX2 Progr. Liste gratis anfordern bei:
Anton Maes, Pioenstr. 24,
6915 SK Lobith - Holland

OREADA:? CHRS (A); GOTO0: Nur 64'er!! 1 Data 87, 82, 73, 84, 69, 32, 84, 79, 32, 72, 83, 83, 32, 79, 70, 32, 80, 76, 66, 13, 80, 2 Data 76, 75, 49, 49, 50, 56, 49, 55, 67, 13, 56, 55, 53, 48, 32, 65, 39, 66, 85, 82, 71

Tausche Top-Games für C-64 (Disk). Habe z. B. Test Drive, B. Bobble, IK +,Hysteria, usw. Suche Airborne R., Pirates, Giana Sisters, usw.
Tel. 06505/8182 (Michael)

Tausch-Verkauf von neusten ORIGINALEN!!! Torsten Schikowsky,
Finsterwalder Str. 102,
1000 Berlin 26, 030/4025349
C-64 - Gigaline -

Kraftwerk Industries are searching for new contacts on C-64 and Amiga! Only the hottest! No Lambers! Call: 05901/3841 (Jörg!) ...
Greetings to all other members of A.S.S.T.!

Tausche Spiele für C-64 (Disk)
Habe Top-Games z. B.: Test-Drive usw.
Listen an: Marcus Schindel,
Dr.-Wilhelm-Stich-Str. 8
8311 Marktkofen

******** Austria ********
We are searching for new contacts. We have the hottest and latest stuff. Write to: THE ISI CLUB, Postfach 1,
8455 Oberhaag,
100% Answer, C-64!!!

C-64 Hey Computer-Freaks!!! C-64!!!
Aufgepaßt! Hier ist die Adresse zum Tausch aktuellster Software! Schickt Listen oder gleich Disks an:
Olaf Uthmann, Hebbelstr. 29,
4804 Versmold, or call 05423/5974
Greets to Speedy!

Ja mei, da schau her! Tausche Amiga (500) Software!
A. Jurkat, Hitzenbergen 5,
2100 Hamburg 90

***** C-64 ** Schweiz ******
Tausche und verkaufe neueste Soft.
David Frei, Rebbergstr. 33,
894 Rudolfstetten
Tel. 05733/6970

Suche Tauschpartner (Disk & Tape). Habe neue und alte Games. Listen an
Lars Prinz, Hauptstr. 66,
5900 Siegen 1.
101% Antwort, wenn Rückporto OK! Disks Back!!!

Speccy-Freaks meldet Euch!!! Suche Tauschpartner für Spectrum-Spiele (Tape/48K). Schickt Eure Listen an:
Martin Buck, Paukengasse 2,
7900 Ulm

To Sale or swap the newest Software on the C-64 (To be on Top, Flying Shark usw.) Call 0531/16886, or write to
Christian Wippermann,
Steinweg 11,
3300 Braunschweig
Greetings to TNF

Tausche das neueste für C-64! Nur Disk! Habe die neuesten Sachen!
T. Greil, Am Wallgarten 27a,
3338 Schoeningen
Hi to: H.E.C., ISC, Mr. N, Challenger, Triad, K.G.B. und Apollo 18

The Stuffens are searching for good contacts! We have stuff like Rastan/Geegee Air Rally and and and (C-64)
Call: 040/7684338 - Armin - ab 19 Uhr!
— No RAC-MAN Freaks —

*** C-64 Tausche und Verkaufe * C-64**
Habe z. B. Vampires Empire usw. Nur Top-Games! Falls Interesse, dann schreibt an: Lucian Matyl,
Streichenstr. 14a, 2913 Apen

Tausche Programme für folgende Systeme:
C-16/+4-20-116-64-128-Amiga, CPC 464-664-6128-Atari 2600, Spectrum MSX IBM/PC's!
F. Schneider, Neustr. 19,
5013 Els. 6
PS. Auf Anfrage auch Modem Prg.!!! Für Rückfragen
Tel. 02274/2559!!!

Amiga + C-64 only hot!!!
0491/14121 (Ivo) only hot!!!
Amiga + C-64!!!

***** CB-Soft ***** Sucht zuverlässige Tauschpartner * Ruft uns an, es lohnt sich bestimmt. We have the newest stuff for you. Call:
08462/2483 ask for Claus.
* C-64 * C-64 * C-64 * C-64 *

If you want to swap the newest C-64 Stuff, then call:
02043/43176 (Marc)
02043/45204 (Lars)
Always new and hot stuff!!!

Österreich Atari XL/XE/ST Wien
Suche Tauschpartner für Cass., Disk und Modul. Habe Top-Games aus USA.
Liste an: Georg Esther,
Hockegasse 1/10/6, 1180 Wien,
Tel. 0043/0222-4719475

In eigener Sache. . .
Eine Veröffentlichung privater Kleinanzeigen erfolgt nur gegen Vorkasse. Wir bitten zur Bezahlung keine Briefmarken an den Verlag zu senden.
Außerdem weisen wir alle Inserenten darauf hin, daß von der Bundesprüfstelle indizierte Spiele, ersatzlos gestrichen werden.

Wer tauscht Metrocross gegen Bards Tale I-II??? C-64 (Disk)
Johannes Huber-Pock,
Hartmanng. 10/28, 1050 Wien
Tel. 55-13-08 Vorwahl 0222

***** Hey Freaks *****
Wer möchte Software mit mir tauschen. Ich habe die neusten Games!!! Ruft doch mal an! Tel. 02572/88441 (Meik), Höftstr. 7, 4407 Emsdetten, nur Disk -C-64!!!

New Dials! Call The Electronic Boys!
THT (C-64): 0291/8383 or 0291/82101!!
32 Bit 6en (ST) 02307/60044
at 17h!
Ivenhoe (Amiga) 02307/88991 at 17h
Zapi Balbon (C-64) 02303/60560 abt 17h
Playboy 7007 (C-64) 02307/62852 ab 17h. Greets to all contact'sss!!!

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 (Disk). Biete + suche neueste Software + Pokes. Schreibt an:
Georg Knöpfle, Oberes Ried 2,
7712 Blumberg 1

Suche Tauschpartner * C-64 (Disk). Schreibt mit Disk oder Liste an:
Martin Gerg, Birkenstr. 29,
8170 Bad Tölz/Ellbach

Hey C-64 Freaks! Tausche Top-Games (only Disk). Suche zuverlässigen Tauschpartner. Sascha Schnitzler,
Im Höfchen 6, 5353 Mechernich

Suche Tauschpartner für neueste C-64 Games. Listen an:
Stefan Kröger, Melanchthonstr. 18,
4972 Loehne 4.
Oder Tel. 05732/71379
(only Disk).
*** Dio from the Secret Service ***

Amiga stuff!
Call: 0451/603378 Mathias

Biete an neuste Software für C-64. Tausche auch (Amiga/C-64). Schreibt alle an: Achim GRASS;
Dachswaldweg 148 b,
7000 Stuttgart 80
PS: Billigste Software + brandneu!!!

Tausche nur die neusten Games!!! C-64/Disk. Habe: Vermeer, Out Run, Renegade, Lucky Luke, usw. Schickt Listen zu:
M. Nuncic, Rossgasse 3,
6971 Hard/Austria

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe z. B. Kampfgruppe, Russia, California-Games, Bat Cat usw. Schreibt an:
Stephan Brecht, Assestr. 37a,
3307 Vahlberg 1

Damage Inc. sucht Tauschprtner allover the world. Only C-64 and Amiga.
A.O.D., D.I.S.A.
Tiefenbachstr. 5,
7071 Heuchlingen

Suche Tauschpartner für ATARI ST !!! Schickt Eure Listen an: (100% Antw.)
Marco Zohren, Beringallee 14
2940 Wilhelmshaven

Hi Freaks!!! Here is SUC. We search for new Amiga and C-64 stuff!!! To swap with us the newest stuff write to:
Marcel Melies
Wilhelm-Busch-Str. 17
200 Kiel 17
West Germany

Contact me for the newest stuff!!!
Dirk Nyhuis, Stormstr.,
2845 Damme, West-Germany
C-64! *** ECE! *** AMIGA!***

***** Tauschen/Suchen/Verkaufen ***** die brandneuste Software!!!
Call: 05222/12642 or 05222/60405 or 05222/10906!!! Schnell anrufen!!!

The Future Freaks in 8991
we are searching for contacts on Amiga, C-64, ZX-Spectrum, MS-Dos. Contact: Future Freaks (with System), Postbox 13, A-8144 Tobelbad, Austria

A new man is born it is Mr. ZDF. C-64 - Contact me - C-64! Box 241971, 6392 Neu-Ansbach, Send disk or list - 100% reply. Hi to: Pogo, DCB, TTM, BOSS, Iceman, Mr. ARD

Contact TAD 1996 for new C-64 Soft Only Disk and news! Write to: TAD, Postfach 5, 3370 Seesen 16
Greetings to Mr. Q, HG, TNS, GKC, LCS, CPS, TYC, ACE, TSB, TDC, CCC, SCC, Beast!!!

Hello, we are Weathermen!! I'm Poison. You wish to swap with us/me? Then send a Disk with some hot games and a list to me. We'll send all Disks back! So don't be afraid my friend. See our address in ASM, No. 12 under Silicon Dream. Mainly C-64...

Freddy's Nightmare Crew. We search for new swappers on C-64. Call:
Thorsten (02203/27727)
Oliver (0221/817966)
Freddy Krüger is the LAW

GDW is looking for new contacts newest stuff on C-64. Call:
Thorsten (02203/27727)
Oliver (0221/817966)
GREETS TO: BAP - GSG - Sahlmueller

Suche Tauschpartner für Atari 520 ST auch Kauf!! Suche Kopierprogramm und Simulationen. Habe einigen Stoff. Listen an: Markus Sulzbacher,
Rammersdorf 19,
A-8642 St. Lorenzen - Austria

Hey CPC-User! Suche zuverlässigen Tauschpartner (Disk). Ruft an unter 0821/422315 (nicht aufgaben), oder schickt Eure Listen/Disks an:
Peter Miehle, Dieselstr. 1,
8500 Augsburg,
Antwort tausendhundert%ig.

ULTRAVOX in 1988 is searching for someone to swap on CPC!!! Contact me der: Auf der Ochsenhell 24,
5400 Koblenz.
Greetings to: Playboy, Jupivision, ICF, Searching for: Redpoint, SIG, Holgi...

***** Wulverines is searching** for Dynamic Duo and GPC Soft!!! Call me Tel.: 07541/41559 (Please fast *** Greetings to all my computerfriends in the world ***

Atari ST + C-64 * Atari ST * C-64
The Sunnyboys from The Sharks!! Tel.: 030/7820545, Hi to: TLF, AOD, WOD, HTL, Triad, Radwar, GCF, Mr. Atari, TPI, The AXE, Tex, Boss, FTL!

Wir suchen Tauschpartner (64'er)
Call us: 05971/10056 Kai
05971/55385 Markus, *** We wait ***

ACSII Codes!!! Send the disks to: 80/76/75/32/48/52/53/55/54/54/32/55/5-2/55/48/32/65/76/66/83/84(65/68/84/32-/49... Answer 100%!!! No oldies, no lists and no lamers!!!

Suchen zuverlässigen Tauschparner! Wir haben neuesten 64er Stoff. Ruft an: Tel. 06223/47540 David,
Tel. 06223/5399 Carsten
100% Antwort!!!

c16chris

Hallo Freaks!!!
Wir suchen noch Tauschpartner für die aktuellste 64er Software! Call 07261/12153 for swapping the hottest stuff!

Suche Tauschpartner für Apple II Software. Schickt Liste oder 5,25 Zoll Disk an: Daniel Hofmann, Krummer Weg 21, 8489 Eschenbach

---

Contact Thor from T.E.D. on 64'er. Send Disks to: Christian Dreyer, Hedwigstr. 148, 4220 Disnlaken
100% Reply, now rush to your mailbox

Hi Freaks! 4 Wir suchen Tauschpartner für C-64/Amiga stuff. Ruft an unter Tel. 0214/56162 - Richard
0214/42589 - Christian

Amiga-Austria only newest and good stuff! Ostermann Jascha, Hohe Wandstr. 27/4, A-2344 Ma. Enzersdorf.
Hey STC write again.
You have forgotten to write your adress in the letter.

Hey Guyz!!! If you want to swap hot stuff on C-64 (Disk)? Then contact the invincible **TNCC!** For Contactadress look ASM 12/87 (no lamers, please!)

Suche neue Tauschpartner und Kontakte für C-64/128, nur neuste Sachen gesucht!!! Genug Tauschmaterial vorhanden. Evtl. auch Kauf! Disk oder Listen an: Postfach 12 52, 2815 Daverden!! Bitte beeilt Euch!!!

C.C.S. sucht Tauschpartner! Haben absolut die neuste Soft!
Hotline: 02195/7395 - Stephan
02195/6267 - Ansgar

A.S.C. is searching 4 new contacts. We have newest stuff on little C-64. Call our hotline from 19 pm online))) 0751/21888 / Mark (((Hey guyz we are in Amiga too!!!

AMIGA-BESITZER!
Ich suche Tauschpartner.
Kl. Baumberger,
Lavendelweg 38, 2000 Hamburg 70

Hallo! Ihr sucht Amiga Software? Bei mir gibt es alles was neu und gut ist. Call **DARTH VADER**. Hi to MFC

Suche Tauschpartner für C-64 Games. Habe Topgames wie: Out-Run, Rastan Rygar, Basket Master, 720 Grad II usw.
Schickt Eure Listen oder Disketten an:
Florian Schiekel,
Große Str. 26,
2723 Scheeßel
(keine Anfänger)

Tauschpartner für Amiga 500 gesucht. Software, Anleitungen, Kontakte (auch Einsteiger) 100% Antwort! Listen an:
Fritz Möhwald,
Kantstr. 6,
8481 Altenstadt/WN,
Grüße an Stefan RBG.

*** –) The Neonhoergy! (– *** swaps great stuff on Amiga and C-64! Send Lists or Disks to: T. Herger, Dammerstr. 135 (100%)
–) 4050 Mönchengladbach 1 (–

***** A. S. C. *****
Searching for Guys with hot stuff on C-64! I answer everyone!!!
Mark Deskowski,
Falkenkamp 9,
2391 Großenwiehe,
Tel. 04604/369

Tausche Games für CPC 464!
Listen an:
Alexander Stock, Ahornweg 5,
2053 Schwarzenbek

Hey C-64-Freaks!!! Suche Tauschpartner. Habe Games wie To be on, Top Giana Sisters!!! (Auch Anderes)
*** Call me: 06109/65913 ***
Michael!!! Good bye!

Hi Freaks! If you want to swap the best Games on Amiga then write to:
Volker Helzle, Moltkestr. 18./.1.
7300 Esslingen 1

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Topspiele vorhanden. Listen an Timm Holm, Lönsweg 37e,
2153 Neu Wulmstorf, 100% Antwort!!!
Greetings: Onkyo Jim Raven Mikro SLY

Pag Attention!!!
Das Lacoste-Team tauscht Top-Games für C-64... Nur die neuste Software!!!
Greetings to: The Mafia-Team!!!
Tel. 0511/440119 ab 17h!

Tausche/Verkaufe/Kaufe
neuste Amiga-Soft!
Call: 040/3894732!
Also, ran an den Hörer!!!

Hallo hier ist Apollo 18. Ich habe immer den neusten Stoff für den C-64. Wenn Ihr mit mir tauschen wollt, dann schreibt an: Christian Doil,
Heinrich-Kremp-Str. 50,
3370 Helmstedt

Austria * Amiga * Austria * Amiga * Suche und tausche neueste Software aller Art!! Listen an
Schwaighofer Gerhard,
A-3383 Huerm Nr. 16!!!
100% Antwort!!! Wait for you!!

Contact TAD 1996 for new C-64 soft Only Disk and news! Write to TAD, Postfach 5, 3370 Seesen 16
Greetings to Mr. Q, HG, TNS, GKC, LCS, CPS, TYC, ACE, TSB, TDC, CCC, SCC, Beast!
Rough Boy 2411 C-64 Soft (Disk)
Rough Boy 2411 Tel.: 02154/70772
Rough Boy 2411 16-20 Uhr (Jens)
Rough Boy 2411 Greets to: ACE
Rough Boy 2411Mr.Q, GOT, RSS, GP

.:0400 03 OF OE 14 01 03 14 3A
.:0408 20 14 07 06 2F 10 0C 0B
.:0410 20 30 31 30 30 31 30 20
.:0418 03 2F 35 30 30 30 20 0B
.:0420 0F 05 0C 0E 20 35 30 20
Only hot news for C-64!

T A F Contact us for new stuff for C-64.
Call Austria: (0043) 07442/3711
xxx Christoph xxx

R C E Here we go again!
Swapping new stuff now on: Amiga/C-128/C-64
Contact: Postfach 11 68, 2357 Bramstedt

T N G Hi to: DP, HCS, VGG, Wonderboys, TCR, 16Bit, TNCC, Defcon-1, FSB
For adress watch ASM 11 + 12/87 and no fucking lamers please!

ASCII Code, 67 79 78 84 65 67 84 32 84 72 69 32 84 69 69 78 32 87 79 76 70 32 80 76 75 32 65 48 48 56 55 57 51 32 52 50 50 32 68 73 78 83 76 65 75 69 78 32 70 79 82 32 67 45 54 52

N E O N *** Contact ***
T. Herger, Dammerstr. 135
4050 Mönchengaldbach 1

Contact me
Video's
Video's Tausch! Call: 05217/62046

KONVERTIERUNGEN

AUF EINEN BLICK ...... !

Liebe Leser,
Das neue Bewertungsschema für die Konvertierungen, das wir seit der letzten Ausgabe eingeführt haben, ist ja ganz gut bei Euch angekommen. Allerdings wünschten sich viele Leser ein leichter einzuschätzendes Bewertungssystem als die „Schulnoten". Aus diesem Grund haben wir nochmals eine kleine Änderung vorgenommen (die letzte!), bei der nun die Benotung von -3 bis +3 geht. Ist die Umsetzung äquivalent, gibt's eine „0", wenn sie besser oder schlechter als die Urfassung ist, geht's dementsprechend in die „+" und „-"Regionen. Mit einbezogen in diese Bewertung sind natürlich die Fähigkeiten des einzelnen Systems.
Alles klar? Dann viel Spaß beim Lesen!

philipp

PILOT ONE PLANES 03 SCORE 0000000 DEMO MODE ACE 2 COMPUTER PLANES 03 LEVEL 20
AIRCRAFT WEAPONS SELECTION
8xHEAT AIR-AIR
4xRADAR AIR-AIR
0xAIR-GROUND
PREPARE FOR TAKE OFF

***ACE 2** soll laut Hersteller nicht mehr und nicht weniger sein als die „ultimative Kopf-an-Kopf-Kampfflugsimulation". Schön und gut - aber auf dem **IBM**? Eines muß man den Jungs von **CASCADE** lassen: Programmiertechnisch sind sie voll auf der Höhe der Zeit. Das Scrolling der Landschaften ist akzeptabel, ebenso die Steuerung für die beiden Spieler. Aber warum in aller Welt mußten sie dem Game auch noch Sound geben? Dieser Geburtsfehler macht sich äußerst ohrenfeindlich bemerkbar und kann einen zur Raserei treiben. Dieses blöde Gedröhne ist nämlich echt das Letzte! Ich wäre geneigt, dem Game aus diesem Grund eine schlechte Note zu verpassen, wenn nicht alle anderen Features so gut rüberkommen würden. Somit bleibt's bei einer äqivalenten Umsetzung, denn der IBM ist ja nicht gerade ein Computer, auf dem Beethoven seine Synphonien geschrieben hätte, oder?*

Konvertierungsnote: 0

★ ★ ★

*Für die Baller-Freaks unter Euch erreichte uns eine brandheiße Umsetung von **OCEAN** für den **Atari ST**. Endlich gibt's nämlich den Automatenhit **SLAP FIGHT** auch für diesen Rechner! Beim ersten Spielen war ich von den schönen Backgrounds beeindruckt (nur die Türme sahen etwas zu sehr nach Wikinger-BH's aus), die die ebenfalls guten Grafiken auf der C-64-Urversion noch übertrafen. Dann aber mußte ich zu meinem Leidwesen feststellen, daß das Game um einiges schwieriger geworden ist. Die feindlichen „Panzer" schießen verdammt präzise und schnell, so daß man den Bildschirm keine Sekunde aus den Augen lassen darf. Da ist natürlich eine gute Steuerung angebracht, und das Raumschiff-Sprite (mit einem stark flackernden Schatten!) reagiert auch exakt auf jede Joystickbewegung. Zudem ist das Scrolling butterweich, die Animation noch guter Durchschnitt, aber der Sound leider ziemlich mies. Die Titelmelodie ist ja noch zu ertragen, aber die Baller-FX kann man glatt vergessen.*
Fazit: SLAP FIGHT ist eine gelungene Umsetzung mit ein paar kleinen Mängeln. Deshalb gibt's auch 'ne kleine Abwertung.

Konvertierungsnote: -1

★ ★ ★

Zwei Jahre hat das Ding schon auf dem Buckel und erfährt nun seine Umsetzung vom Amiga auf den **C-64: INSTANT MUSIC** von **ELECTRONIC ARTS.** *Daß aber ein Instant-Kaffe nach wie vor einfacher zuzubereiten ist, machen das umfangreiche Manual und die vielen, vielen Einstellmöglichkeiten deutlich. Seltsam mutet es da an, daß der Hersteller aber gerade mit der Einfachheit, mit der Melodien erstellt werden können, wirbt. Noten werden als symbolische Striche dargestellt, die Editierung derselben und die gesamte Steuerung erfolgen aber immerhin ziemlich simpel mit einem Joystick-Cursor. Mit dem Programm läßt sich also eine Menge machen, zumal deshalb, weil der Computer von sich aus bemüht ist, gut klingende Sounds mit viel Melodik zu erstellen, auch wenn der Anwender eigentlich mehr auf einen schrillen Punk steht. Ganz übel ist mir allerdings der Klang der insgesamt 12 Instrumente aufgestoßen, die allesamt viel zu synthetisch klingen. Die Drums hören sich an wie langsam zuklappende Mülleimer, und es macht eigentlich auch keinen großen Unterschied, ob man den Synthesizer, die Flöte oder die Gitarre anwählt. Da schmeckt mir doch mein Instant-Kaffee immer noch weitaus besser!*

Konvertierungsnote: -2

SIDEWALK *zum Dritten: Jetzt kommt auch der* **Spectrum** *in den Genuß dieses Schwarz-Weiß-Games, bei dem es darum geht, ein Motorrad wiederzufinden. Der Specci ist ja für monochrome Darstellungen geradezu prädestiniert, und somit machen sich die witzigen Grafiken wirklich sehr gut auf dieser Maschine. Sound gibt's zwar keinen, aber beim Spectrum verzeih ich das ohne weiteres. Wie wär's denn mal mit SIDEWALK für den IBM,* **INFOGRAMES**?

Konvertierungsnote: 0

★ ★ ★

EYE, *ei, ei, ei, kann man da nur sagen.* **CASCADE GAMES** *hat sich tatsächlich getraut, neben der Schneider-Version dieses seltsamen, ehemaligen Brettspiels nun auch den* **C-64** *zu bedienen. Bei diesem Spiel bleibt nun wirklich kein Auge trocken, denn EYE strahlt auf mich nach wie vor diese reizvolle Langeweile aus, die ich an diesem Game schon immer geliebt habe. Nun ja, es wird sicher Liebhaber für dieses kreisende Farbenspielchen geben, denn immerhin ist das kreisförmige Spielfeld immer noch ziemlich kreisförmig, sind die Felder bunt und das Menü simpel. Viel verkehrt konnte man da wohl nicht machen. Okay, okay, der Sound ist voll für den Mülleimer, aber was soll's...*

Konvertierungsnote: 0

EYE EYE EYE EYE 1. 2. 3. 4.

c16chris

So, jetzt muß ich erstmal tief Luft holen, denn immerhin gilt es jetzt, zwei neue Versionen des C-64-Tie-ins **PLATOON** unter die Lupe zu nehmen. Beginnen wir mit dem **Spectrum**, für den **OCEAN** das Game in mehrere Nachlader zerlegt hat (der 128K-Spectrum lädt alles auf einmal). Das tut dem Spielspaß aber eigentlich keinen Abbruch, denn das Game ist sowieso ziemlich schwierig, so daß sich öfteres Laden erübrigen dürfte. Schwerer wiegt da schon das Farbenchaos, bei dem die Programmierer gezielt übersehen haben, daß man sich bei den Attributfarben auf dem Specci ziemlich in Acht nehmen muß, um keine Überlappungen zu erzeugen. Leider lappt die Specci-Version wie im schönen Finnland und zeugt zudem von der Unkenntnis, ein flüssiges Scrolling auf die Beine zu stellen (mal ganz abgesehen von den mittelmäßig bis schlecht designten Sprites). Einzig und allein der gute **David Whittaker** sorgt wenigstens dafür, daß die Sound-Fähigkeiten des 128ers zur Geltung kommen, denn er hat wirklich alle Melodien vom C-64 brilliant umgesetzt. Ansonsten scheint mir diese Version ziemlich unsauber produziert zu sein, schade drum (schnief!).

Konvertierungsnote: -2

★ ★ ★

Ein Schock kommt selten allein: Die **Schneider**-Fassung unterscheidet sich vom Spectrum-Reinfall lediglich durch das noch langsamere Scrolling in bester Känguruh-Manier (ogottogottogott...), keine Farbüberlappungen und den etwas schwächeren Sound.

Im Grunde genommen ist PLATOON ja auch auf diesem Rechner nicht unbedingt der Flop des Monats, aber trotzdem noch 'ne miese Konvertierung. Sorry, OCEAN.

Konvertierungsnote: -2

Iiih, wenn ich heute noch an die Umsetzung von **ACADEMY** für den Atari ST denke, stellen sich mir immer noch die Haare zu Berge! Und jetzt ist es schon wieder soweit: **CRL** hat ACADEMY für den **IBM** umgesetzt. Erstaunlicherweise erfüllten sich meine schlechten Ahnungen aber in keinster Weise, denn dieses phantastische Strategie-Ballerspiel, bei dem man sich als Weltraum-Kadett ausbilden lassen kann, ist absolut sauber für die PC's umgesetzt worden. Die Backgrounds sehen wirklich nicht schlecht aus, die Animation der Vektorgrafik geht auch in Ordnung. Sogar an eine (beim PC gar nicht mal so übliche) Joystickoption haben die Programmierer gedacht, die das Spielen wesentlich erleichert. Guten Sound gab's zwar nicht, aber den hab' ich auch in keinster Weise erwartet. Die Spielbarkeit dieses früheren ASM-Hits ist somit voll erhalten geblieben, so daß sich IBM-Fans bedenkenlos auf dieses Programm stürzen können.

Konvertierungsnote: 0

★ ★ ★

Wie bringt man den Weißen Hai zum Fliegen? Ganz einfach, mit **FLYING SHARK** von **FIREBIRD** für den **Spectrum** ist's möglich! Natürlich nur dem Titel nach, denn bei diesem Game geht's einfach darum, mit einem Flugzeug alles an Schiffchen und Panzerchen niederzuballern, was so den Bildschirm runterscrollt. Die C-64-Version schnitt ja recht übel bei uns ab, aber für den Specci ist dieses Spiel wirklich ein Leckerbissen. Ein 1A-Scrolling gibt den Blick frei auf 1B-Background-Grafiken. Alle Sprites sind wunderschön animiert, das Game ist schwierig, macht aber jede Menge Fun. Farbüberlappungen gibt's keine, dafür aber ab und an etwas zu monochrome Grafiken, die die abgefeuerten gegnerischen Schüsse manchmal als Tarnkappen durch die Gegend fliegen lassen. Gute Augen und/oder ein Monitor sind also angebracht. Ansonsten ist FLYING SHARK **die** Top-Konvertierung dieses Monats für den Sinclair-Rechner.

Konvertierungsnote: +2

★ ★ ★

Das harte Leben eines Cops, der ja bekanntlich nur das Wohl seiner Bürger und ab und zu eine Faust im Auge hat, verläuft nun auch auf dem **Atari ST** ziemlich dramatisch, denn die amerikanische Firma **SIERRA ON-LINE** hat den ASM-Hit **POLICE QUEST** auch für diesen boomenden Rechner umgesetzt. Leider Gottes hat sich gegenüber der IBM-Fassung so gut wie nichts geändert, denn die Grafik wurde zwar original vom PC übernommen, ist damit aber den Fähigkeiten eines ST unwürdig. Zum Glück hat sich sowohl an der Story als auch der tollen Atmosphäre ebenfalls nichts geändert. Im Gegenteil, die Steuerung mit dem Joystick wurde sogar perfektioniert! Die Konvertierung ist also alles in allem okay, aber einen Tip hab' ich noch für SIERRA auf Lager: Sucht Euch einen neuen Grafiker für die großen Rechner!

Konvertierungsnote: 0

★ ★ ★

Es tut mir echt leid für die **Amiga**-Fans, aber in diesem Monat sieht's echt dünne für Euch aus. Als eine der wenigen neuen Konvertierungen kann ich Euch dieses mal einen Aufguß des immerhin schon ein Jahr alten ST-Action-Adventures **GOLDEN PATH** von **FIREBIRD** anbieten, daß lediglich ein markantes Merkmal aufweist: Es gleicht der St-Fassung bis auf's Haar. Die Grafik ist sehr hübsch, die Animation voll ausreichend, der Spielwitz und die Spielbarkeit äquivalent zur alten Fassung. GOLDEN PATH ist den Amigianern somit wärmstens in die Floppy zu legen.

Konvertierungsnote: 0

★ ★ ★

Gnade! Bitte Gnade für den armen Tester! In der letzten Ausgabe wurde **ARKANOID** als Konvertierung der amerikanischen Firma **DISCOVERY** für den **Amiga** als **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS** vorgestellt. Leider, leider haben wir in der Hitze des Gefechts damals etwas gaaaanz wichtiges übersehen: Daß das Ding nämlich für das amerikanische Farbsystem ausgelegt ist und beim guten europäischen PAL einige Schwierigkeiten machen kann! Da man einer 3.5-Zoll-Diskette auch von außen nicht ansehen kann, für welches Farbsystem sie gedacht ist, ging diese (wichtige) Information auf dem Weg zum Kurztest verloren. Da der Text zudem noch auf den letzten Drücker geschrieben werden mußte, blieb keine Zeit mehr für großartige Diskussionen und Verbesserungen, so daß wir diesen Schnitzer, der uns seitdem einige Magenschmerzen durch verschiedene Leserbriefe verursachte, leider voll an Euch weitergaben. Ein kleiner Trost zum Schluß: Wir werden in der nächsten Ausgabe selbstverständlich noch einmal ARKANOID für PAL testen und hoffen, daß Ihr uns dann nicht mehr zu fünf Sorten Fleisch verarbeiten wollt...

Es wurde aber auch höchste Eisenbahn: **MERCANERY** *ist jetzt endlich für den* **Amiga** *erhältlich! Daß die Version für diesen Rechner sogar noch nach der Plus4-Fassung herauskommt, sollten wir* **NOVAGEN** *nicht allzu übel nehmen, denn schließlich haben sie das Amiga-MERCENARY sauber hingekriegt. Denn - wobei kommt's schließlich bei Strategie-Action-Spielen dieser Art besonders an? Richtig, auf die Güte der Vektorgrafik-Animation kommt es an! Und die kann man ruhigen Gewissens als voll gelungen bezeichnen. Wer die ST-Version dieses Programms kennt, wird wissen, welche Qualität ihn auf dem Amiga erwartet. Da die ursprüngliche Fassung aber auf dem C-64 erstellt wurde, müssen wir diese neuerliche Konvertierung natürlich etwas aufwerten. Die Amiga-Fans wird's freuen.*

Konvertierungsnote: +1

★ ★ ★

Die absoluten Strategie-Fans sollten jetzt mal die Ohren und Bleistifte spitzen, um sich das folgende Programm ganz schnell auf die Wunschliste für den **IBM** *zu setzen: Der* **UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR** *von* **RAINBIRD**, *kurz UMS, ist da! Dieses Programm begeisterte uns auf dem ST durch die schier unendlichen Möglichkeiten, Schlachten auszuspielen, und tatsächlich gibt's beim IBM wieder haargenau die selben Features. Die Steuerung durch's Keyboard ist ein bissel umständlicher und auch die Vektorgrafiken werden langsamer aufgebaut, aber dafür gibt's noch ein paar heroische Grafiken mehr und vor allen Dingen wieder ein deutsches Handbuch. Da kann man wirklich nicht meckern.*

Konvertierungsnote: 0

★ ★ ★

Gleich drei neue Versionen erreichten uns vom Specci-Top-Shoot-em-up **BEDLAM** *vom progressiven Label* **GO!**, *und ich war gespannt, wie der Fez wohl auf den anderen Systemen rüberkommen würde. Beginnen wir mit der* **IBM**-*Fassung, die mir gleich dadurch positiv auffiel, daß sie keinen Sound besitzt! Dafür gibt's aber noch recht ungewöhnliche IBM-Features, nämlich 2-Wege-Sternenscrolling plus flüssige Animation aller Geschwader und der verschiedenen Plattformen. Ähnlichkeiten mit der Spectrum-Fassung sind nicht von der Hand zu weisen, zumal bei der Spielbarkeit, aber es geht einfach viel zu wenig der Punk ab! Das Gamestyling ist ziemlich öde geworden, so daß vom ehemaligen, extravaganten Baller-Hit nur noch ein simples, wenn auch gutes Ballerspiel übriggeblieben ist. Nun ja, aus diesem Grund ist ein leichter Punktabzug nicht zu vermeiden.*

Konvertierungsnote: -1

Die zweite Fassung betrifft den **Schneider**, *wobei hier die Ähnlichkeit mit dem IBM wirklich frappierend ist. Die Grafik gleicht sich wie ein Ei dem anderen, nur mit dem Unterschied, daß der Schneider einen besseren Sound und eine miesere Animation bietet. Überragend ist das Ganze also auch nicht.*

Konvertierungsnote: -1

Schreiten wir zum **C-64**, *dem Computer, vom dem ich mir für die Umsetzung am meisten erhofft hatte. Nach dem Laden wurde ich auch sofort mit einem Topsound erfreut, der dem der 128K-Spectrum-Fassung ähnlich, aber auch besser ist. Endlich gibt's auch wieder die schicken, großen Plattformen der Urversion und wiederum nett animierte Sprites. An einem großen Mangel krankt allerdings auch diese Konvertierung: Das Game ist einfach zu schwer! Fest installierte Geschütztürme schießen in wildem Stakkato, Energiesperren und wild kreisende Todesbälle setzen die Spielbarkeit ziemlich herunter. Ein Punkt wurde aber deutlich verbessert: Gerät man beim C-64 in das Flipperspiel, wird nicht geflippert, sondern auf einer scrollenden Flipperspielfläche mit dem Raumschiff herumgeflogen, um durch Schießen und Berühren der Bumper, Zähler, usw. usw. gut Punkte zu sammeln. Zieht man alle Features, Vor- und Nachteile des C-64-BEDLAM zusammen, kommt man insgesamt noch zu einem akzeptablen Ergebnis.*

Konvertierungsnote: -1

★ ★ ★

Es scheint schon fast zum festen Standard zu werden, daß Konvertierungen vom Atari ST zum **Amiga** *durch keinerlei Unterschiede zwischen den Fassungen zu erkennen sind. Geschehen ist solches jüngst bei* **TERRAMEX**, *diesem exzellenten Action-Adventure im besten* Micro-Gen-*Stil, das sich lediglich durch den etwas differenzierteren Sound als Amiga-Produkt ausweist. Der Rest ist absolut, aber auch wirklich total, bis ins kleinste Detail, ohne Ausnahme...(usw., usw.) mit dem ST-TERRAMEX identisch.*

Konvertierungsnote: 0

★ ★ ★

Wer mal den typischen **EPYX**-*Billigsound auf einem* **Amiga** *hören will, der sollte sich jetzt den U-Boot-Kampfsimulator* **DESTROYER** *besorgen, der immerhin zwei Jahre gebraucht hat, um seinen Weg vom C-64 zum Amiga zu finden. Neben dem miesen Sound läßt sich eigentlich nur noch erwähnen, daß die Grafik lediglich leicht verbessert wurde und meines Erachtens nach zu dünn und lieblos für den Speicher- und Grafikriesen Amiga ist. Strategiefans wird's wahrscheinlich nicht weiter jucken...*

Konvertierungsnote: -1

★ ★ ★

Wir kündigten es bereits an - jetzt ist es da! Was? Ach so, ich meine natürlich **IMPACT** *für den* **C-64**! *Bemängeln muß ich an dem Spiel die langsame Joysticksteuerung, die schleppende Ballanimation, den mageren Sound und die recht durchschnittliche Grafik. Bei diesen genannten Nachteilen will einfach nicht das rechte Breakout-Feeling aufkommen. Schade um dieses gute Spiel!*

Konvertierungsnote: -1

★ ★ ★

Wow, das hätte ich wirklich nicht gedacht! Nachdem das Programm **CHAMPIONSHIP WATER-SKIING** *von* **INFOGRAMES** *auf dem Schneider zwar einen guten Eindruck in Technik und Grafik machte, aber vom Handling und Konzept her gemischte Gefühle hervorrief, hatte ich mir nicht mehr viel von einer Umsetzung erhofft. Auf dem* **Atari ST** *haben sich die Franzosen aber wieder mal selbst übertroffen. Die wunderschönen Grafiken werden durch einen effektvollen, dreikanaligen Sound noch unterstützt und produzieren zusammen mit einer detailreichen und liebevollen Animation das richtige Sommer-Sonne-Urlaubsfeeling. Sogar die Steuerung wurde verbessert, so daß sich Stürze mit dem Wasserskiläufer leichter vermeiden lassen. Na, dann packt doch schon mal die Badehose ein!*

Konvertierungsnote: +1

Hallo, jetzt auch in ASM

Computersoftware und Zubehör

Müllerstraße 44, D-80000 München 5, (089) 2 60 93 80

Spiele-Bestelliste

Titel ☐ Bitte ankreuzen	Amiga D ☐	Atari ST D ☐	Commodore C64/128 C ☐	Commodore C64/128 D ☐	MS-DOS D ☐	Schneider CPC C ☐	Schneider CPC D ☐
☐ Balance of Power	89,-	89,-			89,-		
☐ Bubble Bobble			28,-	40,-			
☐ Buggy Boy			28,-	40,-			
☐ California Games			30,-	45,-			
☐ Clever & Smart		59,-	28,-	40,-			
☐ Defender of the Crown	89,-	89,-		40,-	79,-		
☐ Dungeon Master		79,-					
☐ Elite			49,-	59,-	79,-		69,-
☐ Flight Simulator II	129,-	129,-		129,-	129,-		
☐ Gameset (10 Sportspiele)			35,-	45,-			
☐ 10 Great Games			28,-	40,-			
☐ Guild of Thieves	69,-	69,-		59,-	69,-		
☐ Gunship			40,-	55,-	109,-		
☐ Insanity Fight	69,-						
☐ International Karate +			28,-	40,-			
☐ Jagd auf Roter Oktober	79,-	79,-	44,-	59,-	79,-	44,-	59,-
☐ Jinxster		69,-			69,-		
☐ Last Ninja			28,-	40,-			
☐ Maniac Mansion				45,-			
☐ Piraten			40,-	55,-			
☐ Platoon			30,-	40,-			
☐ Plutos	59,-	49,-					
☐ Power Pack (10 Spiele)			28,-	40,-			
☐ REVS +			28,-	40,-			
☐ Sentinel		59,-	28,-	40,-			
☐ Solid Gold			28,-	40,-			
☐ Space Quest		65,-			69,-		
☐ Space Quest 2		65,-			69,-		
☐ Star Trek		59,-					
☐ Stelth Fighter (deutsch)			40,-	55,-			
☐ Tetris	59,-	59,-	29,-	39,-	59,-	29,-	39,-
☐ Terrorpods	79,-	79,-					
☐ Trivia Trove	29,-	29,-					
☐ Trucker		59,-		55,-	69,-		
☐ Universal Military		69,-					
☐ Western Games	59,-	59,-					
☐ Wizball			25,-	40,-			
☐ Water Polo			28,-	40,-			
☐ World Class Leaderboard			28,-	40,-	69,-		

HURRA! ENDLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ZU PEKSOFT PREISEN LIEFERBAR

Titel	Amiga D	Atari ST D	Commodore C64/128 C	Commodore C64/128 D	MS-DOS D	Schneider CPC C	Schneider CPC D
☐ Apollo 18			39,-	59,-			
☐ Artic Fox	69,-	79,-	39,-	49,-	79,-		
☐ Bard's Tale	89,-	89,-	39,-	59,-	89,-		
☐ Chessmaster	89,-	89,-	39,-	59,-	89,-		
☐ Chuck Yeagers Flight Trainers			39,-	59,-	89,-		
☐ Legacy of the Ancient				59,-			
☐ Marble Madness	69,-	89,-	39,-	49,-	79,-		
☐ Miniput			39,-	59,-			
☐ Music Construction Set		89,-					
☐ Pegasus			39,-	59,-			
☐ Skate or Die				59,-			
☐ Starfight					79,-		
☐ Test Drive	89,-	89,-	39,-	59,-	99,-		
☐ World Tour Golf III			39,-	49,-	79,-		

NEU! Direkt -und Neuigkeitenbestellungen über Btx Seite *48020513 #. Sie erreichen uns auch mit Btx-Nr. 089 2604674 0001. Wir akzeptieren auch telefonisch Euro/Diners und Visacard. Kartennummer...... und gültig bis..... angeben.

Selbstverständlich liefern wir sämtliche Spiele in deutscher Version und deutscher Anleitung, sofern diese erhältlich sind. Wir inserieren nur Spiele, die vom Hersteller lieferbar sind und geben auf alle bei uns gekauften Programme 6 Monate Garantie!

Seite kopieren oder ausschneiden und einsenden, Absender nicht vergessen!
Besuchen Sie unseren Softwareladen in der Müllerstraße 44, 8000 München 5, Nähe Sendlinger Tor.

Absender: ______________________________

Versand per NN oder Vorkasse + DM 6,- Porto + Verpackung, ab 250,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei. Ausland nur gegen Vorkasse + DM 10,-

Neueste Softwareangebote bitte telefonisch erfragen!

(089) 2609380

Anwender

Besser geht's nimmer! (oder?)

Programm: ACOPY ST, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Eurosystems, Bredenbacherstr. 129, 4240 Emmerich, **Muster von:** Eurosystems.

Der holländische Hersteller **EUROSYSTEMS**, der sich auf dem Sektor der Kopierprogramme bestens profiliert hat und mit seinen „Crackern" (womit ich natürlich nur die Kopierprogramme meine) den Softwarehäusern sicherlich einen gehörigen Schrecken einjagte, hat nun endlich sein Versprechen eingelöst, auch für die 16-Bitter leistungsfähige Kopierprogramme anzubieten. Den Begriff 16-Bitter muß ich jedoch – leider – zur Zeit nur auf den Atari ST einschränken, da die schon angekündigte Amigaversion noch nicht vorliegt. Dieses neue Kopierprogramm, an das ja mancher viele Hoffnungen knüpft, trägt den schönen und einfaltsreichen Namen **ACOPY ST**.

Das neue holländische Produkt trifft auf eine hohe Anzahl an bisher existierenden Kopierprogrammen, die aber meist in ihrer Qualität erhebliche Mängel aufwiesen, so daß es hier bei manchen Kopierversuchen halt eher bei einem Versuch als bei einer erfolgreichen Kopie blieb. Doch Beispiele wie *Procopy*, das ich bis jetzt eigentlich immer mit zu den stärksten Copyprograms zählte, zeigen, daß Kopieren nicht nur ein Probieren sein muß, sondern daß mit solch einem Programm ein Großteil der „Protected Software" zu knacken ist (um es einmal ganz hart zu sagen).

Doch auch solche Programme versagen jetzt immer häufiger bei neueren Softwareprodukten, die sich durch einen für Kopierprogramme fast schon perfekten Schutz ausweisen. Letztes Beispiel hierfür sind die neuen Produkte von *Rainbird*, mit denen keines der uns zur Verfügung stehenden Programme „fertig wurde".

Doch wie so oft in solchen Fällen muß man mit schwerstem Geschütz, sprich: ACOPY ST, auffahren, um einen Erfolg zu erlangen. Doch dazu später mehr.

Die Bedienung des Programmes ist auf Grund der GEM-Benutzeroberfläche des Atari ST komfortabel, übersichtlich und leicht nachzuvollziehen. Alle Funktionen des Programmes werden in der knapp 7 Seiten umfassenden, deutschen Anleitung kurz und präzise dem Anwender erläutert.

Insgesamt beinhaltet das Programm, wenn die Exit-Option mit dazugezählt wird, 4 Funktionen, als da wären Info, Copy, Format und Exit. Daneben lassen sich in einer Parameterleiste auch noch einzelne Parameter wie SS/DS, Start-, Endtrack, Sektors pro Tracks, Laufwerk, multiple Copy, Kopiermodus usw. je nach Bedarf festlegen.

1. Info

Diese Funktion stellt den BIOS-Parameterblock der Source-Diskette dar. Hier kann der Anwender sich die notwendigen Informationen über das Format der Diskette, die Anzahl der Sektoren pro Track, Anzahl der Tracks usw. holen. Damit lassen sich dann später die notwendigen Parameter einstellen. Diese Option hat aber eigentlich nur bei ungeschützten Disketten seinen Sinn, da bei geschützter Software der BIOS-Block etwas „verkümmert" auf der Diskette vorliegt, was auch durch eine entsprechende Meldung von ACOPY ST angezeigt wird.

2. Copy

Dieses ist natürlich die wichtigste Funktion des ganzen Programmes. Man hat hier die Qual der Wahl, ob man geschützte oder ungeschützte Disketten kopieren will, was im Parametermenü vom Anwender festgelegt werden muß. Anzumerken wäre nur, daß das Programm sich nicht nach Parametern wie Sektors pro Track usw. richtet, sollte man sich für geschützte Disketten entschieden haben, sondern sich dann selbständig die notwendigen Informationen holt. So kann man halt nichts verpfuschen. Anders verhält es sich bei dem anderen Kopiermodus, wo dem Anwender alle Parameter zwecks Modifizierung zur Verfügung stehen, um somit die notwendigen Einstellungen zu treffen.

3. Format

Diese Option bietet dem Anwender die Möglichkeit, eigene Disketten zu formatieren, wobei man sich natürlich nicht an das von Atari übliche Format von 9 Sektoren pro Spur halten muß, sondern bis zu 11 Sektoren auf eine Spur bringen kann. In diesem speziellen Format steht nun erheblich mehr Speicherplatz zur Verfügung. Dabei muß man später aber keinerlei Geschwindigkeitsverluste hinnehmen. Ratsam ist es trotzdem, bei Verwendung von Atarilaufwerken nicht über 81 Tracks zu formattieren (gilt auch für Punkt 2 -Copy- !), da hier der Stepper bereits schon die Begrenzung „berühren" kann, was sich durch ein verräterisches Knacken bemerkbar macht. Dann könnte es unter Umständen schon zu spät sein und zu Dejustierungen des Schreib-/Lesekopfes kommen, weil diesem so eine „harte" Beanspruchung nicht sonderlich dienlich ist.

4. Exit (Ende)

Bevor es aber soweit ist (nämlich das Ende), komme ich ersteinmal zum praktischen Test. Die obengenannten Rainbird-programme ließen sich alle einwandfrei kopieren, was natürliich schon einiges Erstaunen meinerseits hervorrief. Auch bei weiteren Programmen zeigte sich die Sicherheit des „fliegenden Holländers", so daß man abschließend sagen kann, daß ACOPY ST das zur Zeit mir bekannte vorliegende Softwareangebot eigentlich kopieren müßte. Trotzdem will und kann ich keine 100-Prozent-Garantie geben, da natürlich die andere Seite (Softwarefirmen) nicht etwa nur ruhig zusieht, sondern munter weiter an neuen Schutzmethoden herumbastelt, um dem „Datenklau" Einhalt zu gebieten. Die Hardwareeigenschaften des Atari ST verschaffen jedenfalls der „anderen" Seite gewisse Vorteile, so daß das Entwickeln von Kopierprogrammen, die zudem noch leistungsfähig sein müssen, zunehmend schwieriger wird.

Auf der Programmdiskette befindet sich auch noch eine Vorabversion eines Diskettenmonitors, der in naher Zukunft bei **Eurosystems** erscheinen wird. Waren auch noch nicht alle Funktionen (z.B. die Speicherfunktionen etc.) vorhanden, machte dieser Monitor wiederum einen bärigen Eindruck, so daß von der entgültigen Version einiges zu erwarten sein wird.

Fazit: Zum Kauf von **ACOPY ST** ist auf jeden Fall zu raten. Schließlich stellt dieses Programm einen neuen „Höchststand" dar, der vielleicht nur von den nachfolgenden Versionen (bis Version 1.3 zahlt der Käufer für den Up to Date-Service keinen Pfennig !) übertroffen werden wird. Trotz allem sollte man immer trotz aller Euphorie die Tatsache, daß ein Mißbrauch (Raubkopien) sehr harte Folgen haben kann, nicht aus den Augen lassen.

Torsten Blum

Positiv: kopiert zur Zeit fast (!) die ganze Software, komfortable Steuerung, variable Formatoption, BIOS-Parameterblock-Anzeige
Negativ: -----

„Freundlicher Genosse"

Programm: C-128 Helper, **System:** C-128, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Financial Systems Software, Defford, England, **Muster von:** Financial Systems.

Stellen Sie (vorausgesetzt, sie sind C-128-Besitzer) sich einmal vor, sie wären gerade dabei, ein Programm in BASIC zu schreiben. Im „entscheidenen" ersten Probedurchlauf meldet sich der Computer, aber freundlich, wie er nun mal ist, mit einer Fehlermeldung, die ihrerseits eine gewisse Verärgerung bewirkt, besonders wenn sich nach Auflisten der fehlerhaften Zeile der Fehler immer noch zu verstecken scheint. Da kommen dann meist Fragen auf, wie denn z.B. die Parameter der Spritebefehle sind usw. Laut Murphy's Gesetzen fällt einem dann sowieso keine Lösung für das Problem ein, so daß nur noch ein Blick im Handbuch weiterzuhelfen scheint. Doch dieses liegt, wenn man wieder diesen Gesetzen vertraut, irgendwo in der trauten Stube, vom Suchenden weit entfernt, unter Zeitungen (der echte Computerfreak liest natürlich nur ASM) und Büchern begraben.

Nun, wer kennt Sie nicht, jene Schreckensvision eines Computerbesitzers, die ich eben etwas überspitzt darstellte? Für C-128 Besitzer, die von je her nicht zu den Verwöhntesten gehörten, scheint dieses Problem der Vergangenheit anzugehören. Schließlich gibt es von dem englischen Softwarehaus **FINANCIAL SYSTEMS SOFTWARE** eine passende Abhilfe mit dem wohlklingenden Namen **C-128 HELPER**.

Die Lösung besteht nun darin, daß alle Erklärungen zu den einzelnen Befehlen und einiges mehr auf einer Diskette abgespeichert wurden und jetzt während des Programmierens ohne Programmverlust aufgerufen werden können. Dazu muß der Anwender vor dem eigentlichen Programmieren das Installationsprogramm von C-128 Helper einladen, damit dieses Utility resistent im Speicher verankert wird. Denn nach diesem Vorgang gelangt man jederzeit auf Druck der HELP-Taste in das eigentliche Hauptmenü jenes nützlichen Utility's. Dort kann man nun den gesuchten Befehl eintippen, wobei auch die Benutzung von Wildcards wie dem Sternchen „*" möglich sind. Darauf wird eine ausführliche Erklärung des Befehles mit Beschreibung, Syntax und Beispielen von der Programmdiskette eingeladen. Ist man auch noch glücklicher Besitzer eines Druckers, lassen sich diese Informationen mittels der Commodore-Taste aufs Papier bringen. Nachdem man sich nun z.B. über die korrekte Syntax informiert hat, regt sich in einem sicherlich das Interesse, wieder in das fehlerhafte Programm zurückzugelangen, um den Fehler zu korrigieren. Durch Druck der Return-Taste erscheint darauf wieder der Bildschirminhalt, wie man ihn zuvor „verlassen" hatte – alles liegt noch genauso vor wie vor dem Aufruf des C-128 Helpers.

Doch das Programm hat noch einiges mehr auf dem „Kasten", um nicht von der Diskette zu sprechen. So lassen sich mittels auf der Diskette enthaltenen Programmen eigene Informationsscreens, ja sogar eigene Informationsdisketten erstellen. Der Editor zur Erstellung von solchen eigenen Informationsbildschirmen machte auf mich einen ganz passablen Eindruck, wurden doch zahlreiche Features implementiert. Zudem läßt sich das Programm selbst noch nach eigenen Ansprüchen modifizieren, wenn man zu Beispiel die Bildschirmfarben oder die Geräteadresse des Diskettenlaufwerkes ändern möchte. Das spezielle Installationsprogramm, welches eine komfortable Menüsteuerung aufweist, bietet dem Anwender zahlreiche Möglichkeiten.

Aber all diese Funktionen, von denen ich natürlich nicht alle beschrieben habe, werden in der (leider) englischen Anleitung sehr ausführlich erklärt, so daß der Anwender sicherlich keine Probleme haben dürfte. Dieses nützliche Programm dürfte aber nur diejenigen interessieren, die noch weniger bewandt im Umgang mit dem C-128 und seinen Befehlen sind. Gerade für diese Gruppe bietet C-128-Helper eine hervorragende Hilfe im K(r)ampf mit dem Computer. Lediglich den Preis halte ich für etwas überzogen, da für knapp 75 Mark wohl doch etwas mehr Leistung geboten werden müßte. Vielleicht geht der Preis ja noch etwas herunter, wodurch das Programm gerade für Anfänger sehr empfehlenswert würde.

Torsten Blum

Positiv: alle Befehle werden ausführlich erklärt, eigene Informationsscreens/-disketten können komfortabel erstellt werden, ausführliches Manual.
Negativ: zu hoch angesetzter Preis, englische Anleitung.

Bernd Zimmermann wurde am 14. Juli 1955 geboren. Von 1962 bis 66 besuchte er die Grundschule und wechselte im Anschluß daran auf das Goethe-Gymnasium in Kassel. Nach dem üblichen Auf und Ab während seiner schulischen Laufbahn, die schließlich doch mit dem Abitur abgeschlossen werden konnte, nahm er das Studium der Anglistik und Mathematik auf. Dies erwies sich bald, was die Mathematik anbelangt, als krasse Fehlentscheidung, woraufhin Bernd das Studium abbrach, um ein neues, nämlich das der Stadt- und Landschaftsplanung, aufzunehmen. Nachdem dieses mit dem Diplom abgeschlossen war, entschied er sich für den Einstieg in das Pressewesen. Nach einigen Jahren bei einem Kasseler Wochenblatt wechselte Bernd in den Tronic-Verlag, wo er seit der ersten Ausgabe der ASM-Redaktion angehört.

BERND ZIMMERMANN, ASM-REDAKTION

Frage	Antwort
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Fußballspielen, Squash, Schlagzeugspielen
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Leaderboard, Chessmaster 2000, Traz, Uninvited
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	„1984" von George Orwell
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Rindsrouladen mit Kartoffelklößen
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Funk, Soul, Groove, Jazz-Rock
6. Welchen Film könnten Sie immer wieder sehen?	„Welt am Draht" von Reiner Werner Faßbinder
7. Wo möchten Sie gern leben?	In Kassel
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Günter Wallraff
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Leonardo da Vinci
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Altdeutscher Schäferhund
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Bier und Kaffee
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Italien
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Australien, USA
14. Was sammeln Sie?	Erfahrungen (hab' noch schlechte zum Tausch anzubieten)
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	„Was Du nicht willst, das man Dir tu', das füg' auch keinem anderen zu!"
16. Welches ist für Sie die bedeutenste Leistung der Menschheit?	Das Feuer und die Erkenntnis, es mit Wasser wieder löschen zu können.
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Die Geburt meiner Tochter
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Gesundheit und Frieden

Was mögen Sie? Große Hunde; Geld ausgeben; faulenzen; Wein, Weib & Gesang; Urlaub; Sonne; Live-Konzerte; große, helle, geschmackvoll eingerichtete Räume; Gesellschaftsspiele fast jeder Art; Kishon & die Comic-Figur Hägar; Zuverlässigkeit.

Was mögen Sie nicht? Große Hunde, die mich nicht mögen; Fanatiker; den Dallas-Klinik-Clan; kaputte Autos; leere Zigarettenschachteln; Geiz; Prahlerei; Arroganz; Schnee; Radarfallen; Inge Meisel; Mundgeruch; Pilze; Krawatten.

Der sensationelle PASCAL-Compiler

Programm: TURBO PASCAL 4.0, **System:** IBM, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** BORLAND International, **Muster von:** Heimsoeth Software, Abt. Vertrieb, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.

Was lange währt wird endlich gut. Mit diesem Leitspruch wirbt **HEIMSOETH** seit kurzem für ihr neues Produkt. Gemeint ist **TURBO PASCAL 4.0**, der stark verbesserte Nachfolger der Version 3.0.

So mancher wird sich da fragen, was man denn an TURBO PASCAL noch verbessern kann; bereits die Version 3.0 lehrte der Konkurrenz das Fürchten. Ich war ebenfalls gespannt, was denn der neue Compiler mehr kann und habe mir kurzerhand eine Testversion besorgt.

Daß sich am Compiler etwas verändert hat, merkt man bereits daran, daß die Dokumentation um einige Seiten angewachsen ist. Zwei dicke Wälzer, jeder etwa knapp 400 Seiten stark, stellen die Dokumentation dar. Wie schon bei TURBO C handelt es sich hier um ein Benutzerhandbuch und ein ausführliches Referenz-Manual. Der eigentliche Compiler wird zusammen mit einigen Hilfsprogrammen und Demos auf drei Disketten geliefert. Die Installation geschieht über den herkömmlichen Weg, nämlich durch das Kopieren von Files in Unterverzeichnisse. Obwohl der Vorgang sehr genau erläutert wird, könnte eine INSTALL-Batch-Datei nicht schaden. Ist das Programm installiert so kann es mit TURBO aufgerufen werden.

Kurz nach dem Start erkennt man schon die erste Verbesserung gegenüber der älteren Version 3.0. Der Compiler verfügt jetzt über eine moderne PULL - DOWN - Benutzeroberfläche wie sie schon von PROLOG oder TURBO C bekannt ist. Als gewohnter TURBO C-Programmierer konnte ich es erst gar nicht glauben, daß ich TURBO-PASCAL und nicht TURBO C aufgerufen habe, so ähnlich sind sich beide Benutzeroberflächen. Auch die Bedienung beider Benutzeroberflächen ist fast vollkommen identisch. Etwas nachteilig empfand ich, daß man jetzt nur noch über die Taste F10 in die Kommandozeile gelangt. Bei TURBO C erreichte man dies noch mit der ESC-Taste, die mir dafür doch ideal erscheint. Praktisch alle Compilervorgänge sowie die Einstellung bestimmter Optionen geschieht über die neue Benutzeroberfläche. Die einzelnen Funktionen lassen sich wahlweise per Cursortasten oder über eine schnelle ALT-Sequenz aktivieren. Der eingebaute Editor ist weitgehend mit der alten Version identisch, arbeitet jetzt jedoch in einem Window. Über eine ZOOM-Taste läßt sich dieses Window allerdings auf Bildschirmmaße vergrößern, so daß die Umstellung nicht allzu schwer fallen dürfte.

Endlich auch ein echter Linker

Der größte Nachteil der Version 3.0 bestand darin, daß kein echter Linker vorhanden war. Auf diese Weise wurden zumindest kurze Pascal-Programme oft zu kleinen EXE-Monstern.

Die neue Version verfügt sogar über einen eingebauten TURBO-LINKER, welcher sogar etwas schneller ist als der gefürchtete TURBO C Linker. Durch ein ausgeklügeltes LINKER-Konzept werden jetzt nur noch die Routinen in das Programm gepackt, welche auch wirklich benötigt werden. Ein weiterer Vorteil besteht darin, daß jetzt auch andere OBJEKT-Files mit eingebunden werden können. Dies war bei der alten Version nur sehr umständlich und auch nur mit starken Einschränkungen möglich.

Das neue Zauberwort UNIT's

Um einen weiteren Nachteil zu beseitigen, nämlich die 64K-Grenze, hat sich BORLAND zu einem völlig neuem Konzept entschlossen. UNIT's, so nennen sich sogenannte Programmblöcke, mit deren Hilfe ein beliebig großes Pascal-Programm erstellt werden kann.

Fast wie bei der Programmiersprache MODULA lassen sich bestimmte Programmteile einzeln compilieren und später beliebig zu einem Programm verbinden. Dies hat einen weiteren Vorteil, denn verändert man jetzt das Programm, so braucht lediglich das veränderte Modul compiliert zu werden. Auf diese Weise wird nicht nur die Zeitdauer des Compilervorgangs verringert sondern das Programm wird auch wesentlich übersichtlicher.

Schneller gehts nun wirklich nicht mehr

Obwohl bereits die letzte Version durch ein enormes Tempo bekannt wurde, konnte die Geschwindigkeit nochmals gesteigert werden. Insbesondere ist diese Geschwindigkeitssteigerung allerdings den UNIT's zu verdanken, da diese den Compiliervorgang oft auf einen Programmteil beschränken. Nicht zuletzt hilft hier auch der eingebaute Linker, der praktisch alles automatisch macht. Das eingebaute Make- und Projekt-Feature steuert jeden Vorgang, um aus Sourcecode EXE-Dateien zu machen.

Befehlssatz noch umfangreicher

Auch der Befehlssatz von TURBO PASCAL wurde noch einmal überarbeitet. Zahlreiche neue Funktionen, insbesondere auch Grafikfunktionen, wurden jetzt mit integriert. Die interessanteste Eigenschaft ist sicher, das jetzt praktisch alle Grafikkarten unterstützt werden, egal ob CGA, HERCULES oder EGA-Karte. Über zahlreiche Systemvariablen lassen sich die unterschiedlichsten Funktionen anwählen. Unter anderem kann man selbst entscheiden, ob TURBO PASCAL die BIOS- oder die eingebauten Ausgaberoutinen nutzen soll. Letzteres führt zu einer unglaublich schnellen Textausgabe, gewährleistet jedoch nicht die 100%ige Kompatiblität. Bei der Grafik haben BORLAND's Programmierer voll zugeschlagen. Von einfachen Kreisbögen bis hin zu einer komfortablen Shape-Routine fehlt einfach nichts. Selbst Balkendiagramme lassen sich per Funktion erzeugen. Ebenfalls neu ist, daß der Test in verschiedenen Größen und Richtungen auch auf dem Hires-Screen dargestellt werden kann.

Interessant ist sicherlich auch die Möglichkeit, Proceduren als Interrupt zu deklarieren. Wie schon von TURBO C her bekannt, läßt sich dadurch eine Pascal-Routine als Interrupt-Ziel definieren. Mit KEEP kann man auch ein Programm im Speicher resident machen, was für Treiberprogramme oft notwendig ist.

Neben zahlreichen weiteren Detailverbesserungen sind auch einige Features der alten Version auf der Strecke geblieben. So können jetzt beispielsweise keine Overlay's mehr verwendet werden. Da mit UNIT's allerdings der ganze Speicher genutzt werden kann, dürften Overlays nur sehr selten benötigt werden. Da sich die Syntax einiger Befehle geändert hat, ist die neue Version nicht mehr vollkommen kompatibel zur Version 3.0. Durch ein mitgeliefertes UNIT, welches unter anderem die Grafikbefehle der Version 3.0 enthält, können allerdings die meisten Programme auch ohne Umschreiben weiterverwendet werden.

Erwähnen möchte ich noch, daß wie schon bei TURBO C eine Kommandozeilen-Version des Compilers mitgeliefert wird. Allerdings kann ich keinen verstehen, der die Kommandozeilenversion der komfortablen Benutzeroberfläche vorzieht.

Fazit: Man merkt, daß BORLAND inzwischen sehr viel Erfahrung bei der Programmierung von Compilern gesammelt hat. Zahlreiche Detailverbesserungen, die hervorragende Benutzeroberfläche und das neue UNIT-Konzept zeugen davon, daß wieder einmal ein Riesenerfolg bevorsteht.

Ich glaube, es ist nicht zuviel gesagt, wenn man behauptet, daß TURBO PASCAL 4.0 der zur Zeit leistungsfähigste PASCAL-Compiler auf dem internationalen Markt ist.

Frank Brall

Positiv: Echte Pulldown-Benutzeroberfläche; Linker/Editor/Compiler in einem Programm; keine 64K-Code-Grenze; zahlreiche neue Funktionen; umfangreiche Grafikbefehle; unterstützt praktisch alle Grafikkarten; echtes LINKER-Konzept mit UNIT's; schnelle Compilierung.
Negativ: Keine Overlays mehr möglich; nicht 100% kompatibel zur Version 3.0.

PARANOIA COMPLEX

DER PARANOIA-KOMPLEX

BRUTAL! Das Leben im Paranoia-Komplex ist hart. 354 Jahre nach dem atomaren Holocaust drängeln sich die Überlebenden in unterirdischen, computerverwalteten Großstadtkomplexen. Dies ist die Geschichte der sogenannten „Troubleshooter", die im Auftrage des Computers freiwillig und furchtlos ihr Leben auf's Spiel setzen, um dem Computer zu dienen, denn der Computer ist dein Freund. Der Computer sagt, daß er das ist; würdest du an den Worten des Computers zweifeln? Sicher nicht, denn sonst könnte Freund Computer beschließen, dich zukünftig als Reaktorabschirmung zu verwenden. Das Leben im Paranoia-Komplex ist hart.

GEMEIN! Herzlichen Glückwunsch, Bürger! Ab sofort bist du freiwilliger Troubleshooter im Auftrage des Computers. Gefährliche Verräter treiben ihr Unwesen in den Gängen und Schächten von Paranoia-Komplex. Geheimorganisationen untergraben die Autorität von Freund Computer. Bildschirme wurden beschmiert. Computerwitze machen die Runde. Sucht die Verräter! Jagt sie! Lähmt sie! Liefert sie an Freund Computer aus! Und merkt euch: Mißerfolg ist Verrat! Verräter werden eliminiert. Gelobt sei der Computer, er schützt euch vor Verrätern und sorgt für eure Sicherheit.

HINTERHÄLTIG! Verräter sind brutal, gemein und hinterhältig. Das Leben im Alpha-Komplex ist brutal, gemein und hinterhältig. Freund Computer ist zensiert.
Trotzdem: Es macht Spaß, ein Troubleshooter zu sein. All die Beförderungen, die einen erwarten; all die Credits, die man sich verdienen kann; all die schöne, neue High-Tech-Ausrüstung, die man dafür kaufen kann — es ist schön, ein Troubleshooter zu sein. Der Computer sagt, das es so ist, würdest du an den Worten des Computers zweifeln?

ariolasoft

ATARI ST

C 64

MAGIC BYTES

FREIGEGEBEN VON FREUND COMPUTER FÜR SEINE KLEINEN BRÜDER AMIGA, ATARI ST, C 64, SCHNEIDER CPC UND SPECTRUM.

DESKTOP-PUBLISHING für 200 DM

Programm: Fontasy, **System:** IBM PC und Kompatible, **Preis:** ca. 200 DM, **Hersteller:** ProSoft, Box 560, 7248 Bellaire Ave.

DESKTOP PUBLISHING, so heißt das Thema, daß mittlerweile zahlreiche Freaks sowie auch professionelle Anwender begeistert. Programme gibt es ja mittlerweile genug, wobei selbst die kleinen Homecomputer wie C64 oder CPC nicht ausgeschlossen sind. Das Problem besteht jedoch oft darin, daß viele Anbieter unter DESKTOP PUBLISHING etwas völlig anderes verstehen. Auch bei den Preisen sieht es sehr unterschiedlich aus, da gibt es Programme für 20 DM oder auch Programme für 5000 DM.

Es versteht sich von selbt, daß hier unterschiedliche Anwender angesprochen sind. Will man beispielsweise den PC wirklich für etwas Produktives verwenden, so mußte man in den vergangenen Monaten schon einen Tausender investieren. Alles andere waren mehr oder weniger aufgemöbelte Textprogramme oder erweiterte Grafikprogramme. Seit kurzem bietet allerdings der **HOFACKERVERLAG** ein neues Programm mit der Bezeichnung **FONTASY** an. Hier handelt es sich um eine Art Mini-Desktop-Publishing-System, welches für einen Preis von ca. 200 DM angeboten wird. Wir waren gespannt, was dieses Programm leistet und haben kurzfristig ein Testexemplar angefordert.

In der Tat macht das Programm schon durch den Lieferumfang einen ungewöhnlich guten Eindruck. Neben den zwei Programmdisketten werden ein 240 Seiten starkes Handbuch sowie zwei Hefte mit Illustrationen mitgeliefert. Leider alles in Englisch, was das Einarbeiten für so manchen nicht gerade leicht macht.

Die Installation kann wahlweise für Festplatte oder Diskettenlaufwerk vorgenommen werden. Ein Installationsprogramm legt automatisch die Unterdirectorys an und kopiert die Dateien entsprechend. Anschließend wird nach Grafikkarte, Druckertyp und Maus gefragt. Die Installation ist trotz englischem Begleittext sehr einfach und dauert nur wenige Minuten. Leider ist das Programm bei der Wahl der Grafikkarten nicht sehr flexibel, denn es ist lediglich die CGA oder HERCULES-Karte verwendbar. Bei der Wahl des Druckers sieht es schon wesentlich besser aus, fast alle gängigen Drucker sind vorgegeben. Interessant ist, daß auch mehrere Laserdrucker unterstützt werden, dies ist sonst nur bei sehr teuren DESKTOP PUBLISHERN der Fall. Zur Bedienung läßt sich wahlweise die Tastatur oder eine Microsoft-kompatible Maus verwenden. Es stellte sich heraus, daß die Tastatur zwar ausreichend ist, aber die Maus viele Vorteile bietet und unbedingt verwendet werden sollte. Im Test verwendeten wir übrigens die GENIUS-MAUS, bei welcher sogar die mittlere Maustaste sehr sinnvoll anzuwenden ist.

Nach dem man das Programm gestartet hat, befindet man sich sofort im Texteingabemodus, was durch einen blinkenden Balken angezeigt wird. Wie üblich kann nun ein beliebiger Text eingegeben werden. Auf dem Bildschirm erscheint der Text in der Schriftart und Größe, wie er später auf dem Papier aussieht. Da natürlich keine ganze Druckseite auf dem Bildschirm dargestellt werden kann, scrollt der Bildschirm entsprechend horizontal bzw. vertikal. Dieser Vorgang geht trotz komplizierter Grafikroutinen sehr schnell vor sich. Selbst ein echtes Word-Wrapping wurde integriert und arbeitet beachtlich schnell. Schlecht sieht es allerdings mit dem Editieren eines Textes aus. Hat man ein paar Sätze geschrieben, so lassen sich diese nachträglich nur sehr schwer und ungenau verändern bzw. verbessern. Mit der üblichen DEL-Taste läßt sich auch nur das letzte Zeichen richtig löschen, danach kann nur pixelweise gelöscht werden. Mit der Maus kann man jederzeit den Textcursor an eine beliebige Stelle der Textseite plazieren. Die DEL-Taste kann man also in der Praxis zum Löschen von Text oder Grafik verwenden, wobei der Vorgang teilweise etwas langsam vonstatten geht. Natürlich kann FANTASY noch mehr als texten. Über die Tastensequenz ESC-? läßt sich eine Kurzüberschrift aller Befehle aufrufen. Auch die einzelnen Befehle werden über eine ESC-Sequenz eingeleitet. Möchte man beispielsweise die Schriftart wechseln, so gibt man „ESC NF" und den vorhandenen Fontname (z.B. ROMAN) ein. Sofort ändert der Textcursor entsprechend, und der neue Text erscheint in der angewählten Schriftart. 28 verschiedene Schriftarten sind im Lieferumfang von FONTASY enthalten und können beliebig verwendet werden. Neben der Wahl der Schrift sind natürlich auch viele andere Befehle vorhanden, beispielsweise für Schriftgröße, Schriftdicke, Randeinstellungen, Formatierung, Speicherung und vieles mehr. Ein großer Teil der möglichen Funktionen sind auch über CTRL oder ALT erreichbar. So lassen sich beispielsweise Kreise, Rechtecke oder Freihandzeichnungen direkt per Knopfdruck in die Seite einbauen. Auch komfortablere Kommandos zum Einbinden von CLIP-ART-Bildern oder vorhandenen ASCII-Texten sind möglich. Insgesamt werden etwa 60 verschiedene CLIP-ART-Bilder mitgeliefert. Rund 400 weitere Zeichensätze oder 900 CLIP-ART-Bilder können zusätzlich nachbestellt werden. Negativ viel im Test auf, daß in den Zeichensätzen keine Umlaute enthalten waren. Hier muß nachträglich ein Toolkit (70 DM) erworben werden, mit dem die einzelnen Umlaute selbst entworfen werden können.

Leider unterstützt FONTASY keine üblichen Scanner, allerdings kann der preiswerte HANDY-Scanner ohne Probleme eingesetzt werden. Besonders interessant ist die Möglichkeit, eine Seite mit einem normalen Standard-Editor zu erarbeiten. Über die gleichen Steuerzeichen, die man auch bei der Direkterstellung verwendet, kann die Seite grafisch gestaltet werden. Zwar ist es am Anfang etwas schwierig, eine Seite über Steuerzeichen zu gestalten, aber später ist es sicher der einfachere Weg. Selbst professionelle PUBLISHER wie PTS (ca. 5000 DM) arbeiten heute über Steuerzeichen. Den Namen einer solchen Textdatei gibt man einfach beim Aufruf von FONTASY als Parameter an. Die Seite wird danach sofort erarbeitet und kann über den üblichen Weg editiert oder ausgedruckt werden.

Obwohl wir FONTASY fast drei Tage im Dauertest hatten, konnten wir nur einen kleinen Teil der zahlreichen FONTASY-Funktionen untersuchen. Allerdings würde es auch den Rahmen unseres Heftes sprengen, wenn wir alle Funktionen und Möglichkeiten dieses Programmes erläutern würden. Abschließend kann allerdings be-

PROSOFT
818-788-4444
Fontasy

FONTASY CREATED THIS NEWSLETTER On The PC

Personal Publishing

Templates

Highlights
- On-screen fonts & drawing
- Multi-column Templates
- Read text from disk and keyboard
- Select and position Clip Art

$69.95

How Fontasy Works

- Classic (disk 8)
- Flow (standard)
- Stripe (disk 4)
- Forma (disk 13)
- Prot (standard)

hauptet werden, das FONTASY ein wirklich gutes DESKTOP PUBLISHING Programm ist, wenn auch so manche Schwachstelle vorhanden ist. Für das Erarbeiten von Prospekten, Formularen, Anzeigen und ähnlichem kann das Programm in jedem Fall empfohlen werden.

Wer allerdings gewohnt ist, mit bestimmten Schriftarten und Schriftgrößen zu arbeiten, der sollte sich doch besser nach einem anderem Programm umsehen.

Frank Brall

Positiv: Gutes Preis/Leistungsverhältnis, zahlreiche Funktionen auch Grafikbefehle, CGA- und HERCULES-Karte werden unterstützt, zahlreiche Schriften und CLIB-ART-Bilder, arbeitet mit Maus, WYSIWYG-Darstellung oder über ASCII-Steuerfile, Laser-Drukker wird unterstützt, Kerning einstellbar, Handy-Scanner kann verwendet werden.
Negativ: keine Umlaute, Text im WYSIWYG-Modus nur umständlich editierbar, keine Silbentrennung.

OFFICE PICNIC!

We are holding the 4th Annual Office Picnic on Saturday, May 19th, from 11 A.M. to 3 P.M.

BTX-TERM, der Software-BTX-Decoder

Programm: BTX-TERM, **System:** C64, **Preis:** ca. 198 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Amaris, Software-Entwicklungs-GmbH, Lange Wende 33, 4770 Soest

Wohl jeder hat schon einmal von dem neuen BTX-Dienst der Bundespost gehört. Daß man diesen Dienst schon seit einiger Zeit auch mit einem Homecomputer nutzen kann, ist allerdings nur wenigen bekannt. Oft wird auch die Meinung vertreten, daß die Anschaffung eines BTX-Moduls sowie die anfallenden Gebühren für die private Nutzung zu hoch sind. Nur wenige wissen, daß das BTX-Netz im Vergleich zu einer üblichen MAILBOX wesentlich günstiger ist, denn die Gebühren werden grundsätzlich nach dem Ortstarif (8 Minuten-Takt) berechnet. In der Praxis bedeutet dies, daß selbst eine ganze Stunde nur knapp 1,80 DM kostet. Dagegen wäre eine Mailbox-Verbindung von Dortmund nach München kaum noch zu bezahlen. Auch die Grundgebühr für MODEM ist mit 8 DM monatlich sicher noch erschwinglich. Sicherlich gibt es auch einige BTX-Seiten, die abkassieren, aber diese sind doch in der Minderheit.

Der größte Kostenfaktor bleibt eben der Decoder. Zumindest für den C64 gibt es jetzt eine preiswerte Lösung, nämlich **BTX-TERM.** Dieser Decoder wird für 199 DM geliefert und besteht aus einem Einsteckmodul sowie aus einem leistungsstarken BTX- und Terminalprogramm. Die eigentliche Dekodierung und Steuerung wird vollkommen von der Software übernommen, wodurch man von Software-Decoder spricht.

Das Programm arbeitet wahlweise mit einem BTX-fähigen Akkustikkoppler oder mit einem echten Postmodem zusammen. Das Programm versucht, die einzelnen BTX-Zeichen sowie die zahlreichen Farbmöglichkeiten von BTX über eine Grafikseite des C64 darzustellen. Es versteht sich von selbst, daß dies nicht vollständig möglich ist, da die Hardware-Fähigkeiten des C64 begrenzt sind.

Insbesondere die teilweise schlechte Bildqualität sowie der Mangel an Farben macht dem BTX-Benutzer einige Probleme. So sind bestimmte Seiten (z.B. Fleurop-Blumenservice) durch den fehlenden Farbkontrast fast völlig unleserlich. Bei einigen wenigen Seiten kam es sogar vor, daß Vorder- und Hintergrundfarbe identisch waren, wodurch die Seite leer erschien. Einige dieser Probleme lassen sich durch einen guten Monitor oder auch Fernseher allerdings lösen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die Farben auszuschalten, wodurch praktisch alle BTX-Seiten lesbar werden.

Die Bedienung des Programmes erfolgt bis zum Aufruf von BTX völlig menügesteuert. So läßt sich beispielsweise per Cursortaste wählen, ob der BTX-DECODER oder das Terminalprogramm aktiviert werden soll. Ebenfalls lassen sich Parameter verändern oder abgespeicherte Seiten anzeigen bzw. drucken. Im eigentlichen BTX-Modus übernimmt die Steuerung natürlich die BTX-Zentrale. Hier verwendet man die genormten BTX-Befehle wie „*", „*" oder ähnliche. Der Bildaufbau geht für einen Software-Decoder beachtlich schnell, lediglich einige Eingabeseiten sind etwas träge zu bedienen.

Zu den Standard-Funktionen kommen allerdings einige komfortable Funktionen zum Abspeichern von Hires-Seiten oder Textseiten. Zusätzlich können Textmakros bis zu einem Umfang von 255 Zeichen erstellt und aufgerufen werden. Auf diese Weise kann man Befehle oder auch Texteingaben, die sich mehrmals wiederholen auf Knopfdruck eingeben. Schade ist nur, daß keine komplette BTX-Seite vorgefertigt werden kann. Vorteilhaft ist allerdings, daß die Funktionstasten nach Belieben belegt werden können.

Neben dem BTX-Programm ist auch das mitgelieferte Terminalprogramm nicht von schlechten Eltern. Neben den Standard-Funktionen eines Terminal-Programmes können auch Programme empfangen bzw. abgeschickt werden. Natürlich können die empfangenen Daten auch gespeichert und später mit einer Textverarbeitung weiter bearbeitet werden. Insgesamt 9 verschiedene Baudraten von 300 bis 19200 Baud sind möglich. Interessant ist auch, daß hier 1200 Baud mit 75 Baud Rückkanal verwendet werden kann.

Diese Einstellung kennt man ja vom BTX-Netz. Alles in allem handelt es sich bei beiden Programmen um ausgereifte Produkte. Sieht man über den Nachteil mit der begrenzten Auflösung hinweg, so erhält man mit BTX-TERM doch eine preisgünstige Möglichkeit, am BTX-Dienst teilzunehmen.

Frank Brall

BTX | Terminal | Drucker | Optionen
BTX Term
Betrieb
Seite
Farben
F-Tasten
1200/75 1200/1200

Das nebenstehende Foto gibt das Grundmenü von BTX-Term wieder. Bei Anwahl der Betriebs-Option gelangt man in das eigentliche BTX-Programm. Nun verhält sich das Programm wie ein Standard-BTX-Decoder. In der nächsten Ausgabe testen wir die PC-Version.

Positiv:
Preis/Leistungsverhältnis, einfache Bedienung, relativ schneller Aufbau, kann auch begrenzt Grafik darstellen, Grafik/Text abspeicherbar

Negativ:
nicht alle Zeichen und Farben darstellbar, Makrofunktionen nur bis 255 Zeichen.

Die Multi-Mega-Tools

Ein Bericht von Peter Braun

ROMANTIC ROBOT hat wieder zugeschlagen! Diesmal gleich mit einem Rundumschlag. Drei neue Produkte, auf die sicher viele User sehnsüchtig gewartet haben, kamen dabei heraus. Man kann an dieser Stelle einmal allen danken, die daran mitgewirkt haben, denn ROMANTIC ROBOT bringt immer die Utilities auf den Markt, die man wirklich braucht! Man denke beispielsweise an das berühmt-berüchtigte MULTIFACE ONE oder an das Kopierprogramm TRANS EXPRESS! Wie gesagt, es sind Dinge, die wirklich nützlich sind. Die Neuheiten sollen hier der Reihe nach vorgestellt werden.

Produktname: Multiprint, **System:** Spectrum 48/128/+2, **Preis:** Ca. 170 DM, **Hersteller:** Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel. (069) 507 55 23.

Volltreffer Nummer 1 wird sicher das **MULTIPRINT.** Es handelt sich hierbei um ein Drukker-Interface für Centronics-Drucker. Es kann an jedem Spectrum 48K, 128 oder +2 mit einem Centronics-Drucker verwendet werden. Ein passendes Kabel braucht man nicht extra zu kaufen, es ist am Interface gleich dran (ca. 1 Meter lang). Somit tauchen wohl kaum Anschlußprobleme auf.

Ist der Anschluß perfekt, wird man von einer Reihe von Eigenschaften, die das Multiprint bietet, nahezu erdrückt. MULTIPRINT arbeitet mit den Standard-Befehlen LPRINT, LLIST und COPY, im 48er und/oder im 128er-Mode. Die passende Software ist im Interface gleich miteingebaut. Die speziellen Eigenschaften des 128er-Spectrums, wie z.B. das Umschalten zwischen den zwei Bildschirmen oder das Anwählen der Speicherbänke, wurden selbstverständlich mit berücksichtigt. Die entsprechenden Menüpunkte erscheinen dann nur beim Betrieb des Multiprints mit dem 128er-Spectrum.

Wem die eingebaute Software des MULTIPRINT nicht reicht, dem stellt das Interface noch einen 8K-RAM-Speicher zur Verfügung, der mit Maschinencode-Programmen belegt werden kann. Statt des Menüs erscheint dann das Programm, das gerade den 8K-Speicher belegt.

Aktiviert wird das MULTIPRINT über einen kleinen Knopf an der Gehäuse-Oberseite. Es erscheint dann ein umfangreiches Menü in den unteren beiden Bildschirmzeilen. Das MULTIPRINT kann aber genauso gut vom Basic aus aktiviert werden, der Befehl lautet dann REM MP. Befindet sich ein laufendes Programm im Speicher, so wird es an dieser Stelle „gefreezed".

Das umfangreiche Menü bietet nun allerlei Möglichkeiten. Mit „E" kehrt man ins Basic zurück, auch bei laufenden Maschinencode-Programmen. Mit „R" fährt das im Speicher befindliche Programm ganz normal fort. „D" bietet die Möglichkeit, das gefreezede Bild auf Cassette abzuspeichern. Mit „P" wird das Bild wie mit dem COPY-Befehl ausgedruckt. Das eingebaute Toolkit erlaubt es dem User, auf Druck der Taste „T" im Speicher „herumzuwurschteln". Man kann Pokes eingeben oder sich die Werte bestimmter Adressen ansehen. Auch die Register des Spectrum können eingesehen werden. Das Ganze kann natürlich auch in Tabellenform auf den Bildschirm gebracht werden. Wahlweise hexadezimal oder dezimal, bei der Ausgabe wie auch bei der Eingabe. Sämtliche Geheimnisse des Spectrum werden gelüftet.

Kommen wir zur wichtigsten Eigenschaft des MULTIPRINT, dem Drucken. Dort hat man keinesfalls weniger Auswahl. Das Interface ist auf folgende Parameter voreingestellt: Line Feeds on, Text Copy, Top Line=0, Tokens on, Width=80 Characters und Bottom Line=23. Klarer Fall, daß alle diese Parameter auch den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden können. Entweder vom MULTIPRINT aus oder durch Programmierung im Spectrum. Beim MULTIPRINT geht's dann wieder voll menügesteuert und sehr bequem. Beim Spectrum muß dafür wieder der REM-Befehl herhalten. Das hat den Vorteil, daß die Druckeranpassung auch in eigene Programme eingebaut werden kann. Der REM-Befehl mit seinen Anhängseln ist dazu noch sehr vielseitig. Sämtliche Druckerfunktionen können über ihn gemacht werden. Die beiliegende Anleitung erklärt das alles ausreichend. Nebenbei weist sie auch auf die Besonderheiten beim Drucken hin, wie z.B. das Ausdrucken von Tokens oder UDGs.

Die Variablen des REM-Befehls werden in das 8K-RAM des Interfaces gesteckt. Sie werden dann von einem NEW-Befehl oder einem Stromausfall nicht berührt. Eine gute Idee, wie ich meine! Ebenso einfach ist das Anfertigen von COPYs. Es können normale, große oder gar schattierte Bildschirm-Copys gemacht werden. Bei den schattierten Copys fallen beispielsweise die Farbüberlappungen weg. Wer das alles nicht braucht, kann natürlich auch einfache Text-Copys machen.

Die Besitzer von *Tasword 2, 3* oder +2 können ihre teuren Programme auch an das MULTIPRINT anpassen. Das MULTIPRINT sollte nach Möglichkeit vor dem Laden initialisiert werden. Auch zum Gebrauch von *Omnicalc 2* und diverser *OCP*-Software werden Tips gegeben. Die Anleitung warnt ausdrücklich davor, den MULTIPRINT-Button zu drücken, während das Interface 1, das MULTIPRINT selbst oder irgendein anderes Interface mit Software im ROM gerade arbeitet. Sonst kann es zu Kollisionen kommen. Um Kollisionen zu vermeiden, kann das MULTIPRINT über die Option „O" ausgeschaltet werden.

Bleibt noch zu erwähnen, daß das MULTIPRINT eine eingebaute Testroutine für den Drukker hat. Sie wird über Symbol Shift/A aktiviert und druckt den ASCII-Satz aus. Es fällt ebenso angenehm auf, daß die Busleitung durchgeführt ist. Auch auf eine gute Anleitung braucht man nicht zu verzichten. Neben der normalen Gebrauchsanweisung findet man zwischen den Zeilen noch einige interessante Tips zum Gebrauch des Speccis mit dem MULTIPRINT. Alles in allem ist das MULTIPRINT eines der vielseitigsten Interfaces, die ich je auf dem Spectrum gesehen habe. Was dieses Interface aus dem Spectrum herausholt, ist schon ein starkes Stück. Das MULTIPRINT ist genau auf die Bedürfnisse der User zugeschnitten. Wer mit dem Gedanken spielt, sich einen Centronics-Drucker zu kaufen, kommt an diesem Interface nicht vorbei, zumal der Preis von ca.170 Mark auch gut zu verkraften ist. Selbstverständlich gibt's auf das gute Gerät 6 Monate Garantie!

Positiv: Vielfältige Druckmöglichkeiten; auch ohne Software zu benutzen; Interface ist vom Basic aus aktivierbar; Screens können auf Cassette abgespeichert werden; Interface kann ausgeschaltet werden; zusätzlicher 8K-RAM-Speicher; Interface nutzt zusätzliche Möglichkeiten des 128er-Spectrums aus; mitgeliefertes Druckerkabel; durchgeführter Bus; verständliche Anleitung; arbeitet mit 48er- und 128er-Spectrum.

Negativ: --

Produktname: Multiface 128, **System:** Spectrum 48/128, **Preis:** Ca. 170 DM, **Hersteller:** siehe oben.

Frei nach dem Motto „Everyone's a winner" präsentiert **ROMANTIC ROBOT** ein weiteres Produkt der erfolgreichen *Multiface*-Serie, das **MULTIFACE 128.** Es wurde speziell für die Besitzer des 128er-Spectrums entwickelt, läuft aber genauso gut auch auf dem 48er-Spectrum. Viele, aber nicht alle Eigenschaften des *Multiface One* wurden mitübernommen und teilweise noch verbessert.

Fangen wir gleich mit dem Wermuthstropfen an, dann haben wir's hinter uns: Der Joystikkanschluß sowie das Monitor-Interface sind weggefallen - traurig, aber wahr! Das Monitor-Interface ist zwar jetzt überflüssig geworden, aber das Joystick-Interface hätte doch dranbleiben können. Na ja, davon stirbt man nicht. Man kann ja immer noch ein normales Joystick-Interface an die durchgeführte Busleitung stekken, und somit wäre das Problem behoben. Es bleibt zu hoffen, daß demnächst eine MULTIFACE-128-Version mit Joystick-Anschluß auf den Markt kommt! Wie ich die Jungs von ROMANTIC ROBOT kenne, passiert das sicher bald.

Was kann das MULTIFACE 128? Das MULTIFACE 128 ist ein Interface, das den Spectrum-User in die Lage versetzt, **jedes** Programm, das er im Speicher hat, auf ein Speichermedium abzuspeichern. Nebenbei steht noch, wie beim *Multiface One* und beim *Multiprint*, ein 8K-RAM-Speicher sowie eine vielseitige Toolkit-Funktion zur Verfügung. Als Speichermedium kommen entweder die Kassette, das Microdrive, die Discovery-Floppy oder die Beta-Disk in Frage.

Aktiviert wird das MULTIFACE 128 über den schon bekannten roten Knopf an der Gehäuse-Oberseite. Dabei ist es egal, an welchem Spectrum das MULTIFACE hängt oder welches Programm gerade im Speicher ist. Auf Druck des Knopfes wird das Programm gestoppt. Wie gehabt, kann man mit „E" und „R" das Programm beenden oder fortfahren.

Die Save-Option dagegen verdient es schon, einmal näher betrachtet zu werden. Auf Druck der Taste „S" gelangt man in das Save-Menü. Zunächst muß der Name (bis 9 Buchstaben) eingegeben werden, dann wird das Speichermedium ausgewählt. Wahlweise kann das Programm oder auch nur das aktuelle Bild ab-

gespeichert werden. Vor dem Abspeichern wird das Programm auf den minimalen Speicherplatz komprimiert. Das hat den Vorteil, daß der Ladevorgang verkürzt wird. Bei der Speicherung auf Kassette kann man noch einmal zwischen „normal“ und „hyper“ wählen. Bei der Option „hyper“ wird der Speicher mit einem Fast-Saver abgespeichert. Die „hyper“-gesaveten Programme haben den Vorteil, daß sie besonders schnell (40 KBytes statt in 240 sec. in 130 sec.) geladen werden können. Zum Laden dieser Programme wird allerdings auch wieder das MULTIFACE benötigt, bei dem normalen Lade- und Speicherverfahren dagegen nicht.
Die Microdrive-Besitzer können sich freuen. Es gibt beim Speichern die Möglichkeit, das Cartridge vorm Saven zu formatieren, und zwar 100K und mehr pro Cartridge! Wer keine 100K-Speicherkapazität braucht, kann auch 96K, 91K, 86K, 82K u.s.w. wählen. Dazu ist nur ein kleiner Poke nötig. Wird bei der Eingabe des Programmnamens nur ENTER gedrückt, wird das im Speicher befindlich Programm unter dem Namen „RUN“ abgespeichert. So bekommt man in einem Aufwasch ein Autostartprogramm. Auch das Speichern auf die Discovery-Floppy ist einfach, es funktioniert im Grunde genauso wie beim Microdrive. Beim Versuch, auf ein nicht angeschlossenes Speichermedium abzuspeichern, kommt es glücklicherweise nicht zu einem Systemabsturz. Eine betriebseigene Fehlermeldung macht auf einen I/O-Fehler aufmerksam.
Das eingebaute Toolkit, das über „T“ aufgerufen wird, macht ebenso wie das *Multiprint* eine komplette Einsicht in den Speicher des Spectrum möglich. Beim 128er Spectrum besteht die Möglichkeit, eine der 8 RAM-Bänke anzuwählen. Die Speicherinhalte können auf dem Bildschirm sichtbar gemacht werden, entweder als Zahlen oder als Texte (im ASCII-Zeichensatz). Natürlich können die Speicherinhalte auch verändert werden, man denke bloß an Unsterblichkeitspokes. Das Toolkit ist insgesamt gesehen sehr nützlich, zumal es sowohl beim 48er- als auch beim 128er-Spectrum sehr komfortabel anzuwenden ist. Es ist im Prinzip dasselbe wie beim *Multiprint*, also höchst empfehlenswert.
Mit der Option „P“ kann man das augenblickliche Bild ausdrucken. Das ist etwas umständlicher als beim *Multiprint*. Bei einem angeschlossenen ZX-Drucker braucht man nichts anzupassen. Bei manchen anderen Druckern wird jedoch ein Zeilenvorschub benötigt. Diese und andere Informationen, die manche Drucker verlangen, müssen gepoket werden, und zwar in den 8K-Speicher des MULTIFACE. Das geht einfach und problemlos, wie die Anleitung zeigt.
Unbedingt erwähnenswert ist die Option „Jump“, die über „J“ aufgerufen wird. Man kann nämlich Maschinenprogramme in den 8K-Speicher des MULTIFACE legen und mit dieser Option aufrufen. Die Startadresse des Programms muß in die Adressen 8192/3 gelegt werden. Besonders genial ist es, das Programm mit einem Run-Code zu belegen. Bei Druck auf den Aktivierknopf wird dann automatisch das 8K-Programm aufgerufen. So auch geschehen bei *Genie* (siehe nachfolgenden Test). Es ist nicht schwer, seine Programme in diesen Speicher zu legen, nur ein paar Pokes sind nötig. Eine wirklich feine Sache! Bleibt noch die Taste „C“ zu erwähnen, mit der man den 64K-Speicher des 128er-Spectrum löschen kann. Sie hat bei mir jedoch keine Anwendung gefunden.
Um eine Kompatiblität zu den Programmen, die mit dem *Multiface One* abgespeichert wurden, zu besitzen, kann man das MULTIFACE 128 mit „O“ aus- bzw. anschalten. Dazu genügt es, das MULTIFACE 128 vor dem Laden auszuschalten, nach dem Laden zu aktivieren und mit „R“ wieder im Programm fortzufahren. So lassen sich übrigens auch Kollissionen mit anderen Programmen vermeiden.
Wer das MULTIFACE 128 erst einmal hat, wird es wohl nicht wieder hergeben wollen. Hat man sich an all diese nützlichen Eigenschaften und Möglichkeiten gewöhnt, möchte man sie nie wieder missen wollen. Ich kann das MULTIFACE 128 ebenso wie die anderen Multi-Interfaces uneingeschränkt weiterempfehlen. Die vielseitigen Funktionen lassen schnell den Verlust des Joystick-Interface vergessen. Dennoch, geschadet hätte es sicher nicht, wenn das Joystick-Interface geblieben wäre. Dieser Verlust wird aber dadurch ausgeglichen, daß einige Funktionen für den 128er-Spectrum hinzugefügt wurden. Wer nur den 48er-Spectrum besitzt, soll sich ruhig das *Multiface One* in der neuesten Version kaufen, das reicht völlig aus. Die Besitzer des 128er-Spectrums sollten dagegen ruhig mit dem dem MULTIFACE 128 liebäugeln. Bleibt sozusagen nur ein Wunsch offen: Das MULTIFACE 128 mit Joystick-Interface. Wer weiß, vielleicht muß ich gar nicht mehr lange darauf warten?

Positiv: Universelle SAVE-Funktion; Hypertape-Funktion; Bildschirm und Programm können getrennt gespeichert werden; Cartridge-Format: 100K und mehr (oder wahlweise auch weniger); einfaches Speichern auf Diskette; komfortables Toolkit; Speicheranzeige in Hex oder ASCII; 8K-Speicher frei belegbar; Multiface ist ausschaltbar; Extra-Funktionen speziell für 128er-Spectrum; Multiface ist auch am 48er-Spectrum zu verwenden; durchgeführter Bus; 6 Monate Garantie.
Negativ: Die Vorbesitzer des Multiface One werden das Joystick-Interface vermissen.

Programm: Genie/128, **System:** Spectrum 48/128, **Preis:** Ca. 35 DM, **Hersteller:** (siehe oben).
Wie oben schon erwähnt, bieten *Multiface One* und *Multiface 128* die Möglichkeit, Maschinencode-Programme in den 8K-Speicher zu legen und diese auf Druck des roten Knopfs zu aktivieren. Um das Multiface nun noch besser auszunutzen, hat ein englischer Programmierer namens Chris Lewis ein Programm entworfen, das ein sehr effektives Toolkit darstellt und außerdem im 8K-RAM des Multiface Platz findet: **GENIE.**
Zum Testen lagen mir ein *Multiface One* und ein *Multiface 128* sowie GENIE und GENIE 128 vor. Vorweg: GENIE 128 läuft nur mit dem *Multiface 128*, und GENIE läuft dementsprechend nur mit dem *Multiface One*. Beim *Multiface One* ist dazu auch die Jump-Option nötig, und wenn's geht, sollte Ihr *Multiface One* die Ein/Aus-Funktion besitzen. Einige ältere Versionen vom *Multiface 128* vertragen GENIE nicht. In solchen Fällen hilft **ROMANTIC ROBOT** (Tel.069/5075523) weiter. Sind alle Startschwierigkeiten behoben, kann man in den ungetrübten Genuß dieses Disassemblers kommen. GENIE kann allerhand. Das Multiface kann ja schon einiges, aber mit GENIE geht's halt schneller und bequemer. Übrigens kann GENIE auch im Speicher des *Multiprints* benutzt werden. Die Anpassungen stehen in der Anleitung zu *Multiprint*.
Wie gewohnt, kann mit GENIE jedes Programm angehalten und durchleuchtet werden. Auf Knopfdruck erscheint das GENIE-Menü. Seltsamerweise wird aber zur Bildschirmausgabe nur das obere Bildschirmdrittel benutzt. Die wichtigste Eigenschaft dieses Programmes dürfte wohl das Disassemblieren von Maschinencode sein. Die Bildschirmanzeige zeigt die Adresse, den dazugehörigen Op-Code in hexadezimal und das Mnemonic-Kürzel an. Auf Wunsch wird das Ganze auch gescrollt. Wem diese Kürzel nichts sagen, kann sich auch nur den Text (ASCII-Zeichen) ausgeben lassen. Und wer den Text wiederum nicht mag, kann die Speicheranzeige auch in dezimal oder hexadezimal ausgeben. Desweiteren können noch die Z80-Register ausgegeben werden, die Flags werden natürlich mitberücksichtigt. Beim 128er-Spectrum können auch die acht Speicherbänke angewählt werden. Selbstverständlich können auch die Werte der Adressen verändert werden.
GENIE enthält weiterhin eine Such-Option. Man kann eine Sequenz bis zu 24 Bytes eingeben, die das Programm im ganzen Speicher sucht. Auch beim 128er-Spectrum sucht GENIE den ganzen Speicher inkl. RAM-Bänke ab. Was man auch sucht oder gefunden hat, kann man natürlich auch ausdrukken. Entweder alles ab einer bestimmten Adresse oder die aktuelle Bildschirmanzeige. Welcher Drucker dabei angeschlossen ist, spielt keine Rolle. Anpassungen können vom Basic aus gemacht werden.
GENIE ist zweifelsohne eine Bereicherung des *Multiface*. Den Maschinencode-Fans empfehle ich GENIE uneingeschränkt, sie werden sicher den Wert dieses Disassemblers zu schätzen wissen. Die Anleitung gibt zudem noch nähere Auskünfte. Für alle Laien dagegen ist GENIE nur Spielerei; außer im Speicher herumzuwühlen, dürfte da wohl nichts Produktives herauskommen. Die Experten dagegen können eher die Möglichkeiten, die GENIE ihnen bietet, ausnutzen. Jetzt bleibt es Ihnen überlassen, in welche der beiden Gruppen Sie sich einordnen. Als Laie sollten Ihnen die Toolkit-Funktionen des *Multiface* doch ausreichen. Als Profi können Sie unter gar keinen Umständen auf GENIE verzichten, zumal Sie mit GENIE jedes Ihrer Programme in Zukunft durchleuchten werden.

Positiv: Genie findet im 8K-Speicher von Multiface Platz; leicht zu bedienen; Ausgabe der Op-Codes und Mnemonic-Kürzel; berücksichtigt die Möglichkeiten des 128er-Spectrums; Such-Funktion für 24 Bytes; Hex-oder Dezimal-Ausgabe; Drucken möglich; Anzeige der Register und Interrupts.
Negativ: Ausgabe nur im oberen Bildschirmdrittel; Genie arbeitet nur mit dem passenden Multiface; keine RESET-Funktion.

Dynatos: Diskettenmonitor für Atari XL/XE

Programm: Dynatos, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** ca. 38 DM, **Hersteller:** Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1

Es scheint eine Art „zweiten Frühling" für die kleinen Rechner von Atari zu geben. Atari hat eine neue XE Reihe veröffentlicht, die voll kompatibel zu den alten 8 bit Rechnern ist, aber ein neues Äußeres besitzt.

Auch eine Reihe von neuen Programmen ist inzwischen auf den Markt gekommen, ein Anwenderprogramm davon ist **DYNATOS**, welches ich in einem Test genauer unter die Lupe nahm. Bei Dynatos handelt es sich um einen vielseitigen Diskettenmonitor, vom deutschen Hersteller **Ralf David.**

Nach dem Laden erscheint das Hauptmenü, aus dem ich hier die wichtigsten Punkte erklären will.

- DIRECTORY, zeigt den Disketteninhalt, den Filestatus (gesichert/ungesichert/gelöscht), die Länge eines Files und den Startsektor.
- LOAD SECTOR. Hier kann man einen beliebigen Sektor laden, dieser wird in Hex und in ATASCII-Dumps dargestellt. Man kann hier mit der Tabulatortaste auf Bildschirmcode umschalten. Dies kann unter Umständen sehr hilfreich sein, wenn man Texte suchen oder editieren will.
- NEXT SECTOR OF FILE, lädt den nächsten Sektor eines Files.
- PREVIOUS SECTOR, lädt den nächstkleineren Sektor.
- NEXT SECTOR, lädt den nächstgrößeren Sektor.
- SAVE SECTOR. Hier kann man den Sektor, den man gerade editiert oder analysiert hat, abspeichern. Es ist auch möglich die Nummer des Zielsektors zu ändern. Zur Sicherheit wird der betreffende Sektor vorher in die „Backup-Schieberregisterkette" eingetragen, man kann ihn also jederzeit wiederholen, wenn es nötig ist.
- EDIT SECTOR. Hier können die Sektoren nach Belieben editiert werden. Man kann wählen zwischen: Dezimalsystem, Hexadezimalsystem, Dualsystem, ATASCII-Code, Bildschirmcode und Assembler.- Die Anleitung beschreibt die Anwendung des Editors so, daß man eigentlich damit zurecht kommen müßte, allerdings sollten trotzdem Vorkenntnisse vorhanden sein, da man sonst Schwierigkeiten haben wird, mit der angewendeten Fachsprache, in der die Anleitung geschrieben ist.
- BUFFER OPERATOR. Dieser Buffer stellt eine Art Ramdisk dar, die die 22kB RAM, welche in den Atari eingebaut sind, nutzt. Er wird zum Kopieren und zum Arbeiten genutzt, wobei diese Funktion schnelleres Arbeiten ermöglicht, da kein Diskettenzugriff mehr nötig ist. Es ist möglich bis zu 170 Sektoren unterzubringen.
- CLEAR SECTOR, ermöglicht alle Bytes des entsprechenden Sektors auf 0 zu setzen.
- FIND SEQUENCE. Dies ist eine Funktion, mit der man sequenziell (d.h. einen bestimmten Bereich) oder auch Files nach Daten, also nach Worten, Zahlen und auch nach selbst integrierten Zahlen- oder Buchstabenfolgen absuchen kann. Wird zum Beispiel ein eingegebenes Wort gefunden, kann man die Suche fortsetzen und einen anderen Sektor nach demselben Wort absuchen, man kann aber auch die Suche abbrechen, um anschließend den Sektor zu editieren.
- SEKTOR MANAGER. Hier ist ein Zugriff auf die Backup-Register und auf allgemeine Sektorenregister möglich. Wie schon bei „Save Sector" erwähnt, kann man die in das Backup-Register eingetragenen Sektoren, die hier zur Sicherheit hinterlegt wurden bevor man den neubearbeiteten Sektor abgespeichert hat, wiederholen, um ihn erneut zu editieren, weil vieleicht ein Fehler unterlaufen ist. Die Backup-Register sind allerdings auf 6 Speicher verteilt. Speichert man nun einen 7. Sektor, so wird dieser in Register 1 abgelegt, dadurch wird Register Nr.6 gelöscht, da sich alle Registerinhalte um einen Speicherplatz verschieben. Zusätzlich gibt es eine sogenannte Sektorbank, auf der man nach Belieben bis zu 9 Sektoren eintragen kann, die man später wieder in den Editor holt.
- SECTOR CODER. Der Sinn des Coders ist es, beliebige Bytes eines Sektors logisch oder arithmetisch mit einer Konstanten zu verknüpfen, um so den Sektor zu dekodieren. Es stehen die Konstanten AND,OR,EOR,„+",„-" und „=" zur Verfügung. Man kann nun nach der Wahl einer Konstanten analysieren und bearbeiten. Ich ließ die Orginaldiskette von Dynatos im Laufwerk und fing an zu arbeiten. Als ich nun bei Sektor „X" (Die genaue Nr. des Sektors will ich aus nachfolgenden Gründen nicht angeben !!!) angelangt war, und nach einigem Hin- und Heranalysieren Erfolg hatte, eine Bytefolge zu „knacken", glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen ...

Ich wurde in diesem decodierten Text, auf der rechten Seite des Bildschirms, in so einer „harten Weise" (... wirklich keine Umgangsprache für einen ASM-Leser !) beschimpft, daß ich diesen Text hier garnicht wiedergeben kann und möchte!

Auf jeden Fall ist das Arbeiten mit dem SECTOR CODER sehr interessant, aber auch „harte Arbeit", bei der man etwas Geduld aufbringen sollte. Doch auch hier gilt: „Übung macht den Meister", denn mit der Zeit läßt sich die ganze Sache wesentlich zügiger und vor allem gezielter angehen. Auf jeden Fall ist diese Funktion eine feine Sache, bei der man wohl einige Überaschungen erleben kann. Übrigens, der Autor warnt vor „Mißbrauch" des Coders ... ob's was nützt ?

- Calculator. Es ist, wie der Name wohl schon vermuten läßt, möglich mit diesem eingebauten Rechner mal eben etwas auszurechnen, d.h. Hex/Dez/Bin und normale Rechenoperationen wie Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren. Eine Hilfe, die ganz nützlich sein kann, weil man das Programm nicht beenden oder einen Taschenrechner hinzuziehen muß.
- PRINT SECTOR veranlaßt ein Ausdrucken des gewählten Sektors. Auch das Ausdrucken der Directory und anderer Funktionen ist möglich.
- VTOC OPERATOR. Dieser Editor dient dem Editieren der Sektorbelegungstabelle.
- FORMAT DISK, formatiert eine Diskette in Single oder Enhanced Density.
- RELINK, zeigt die Verkettungsparameter des gewählten Sektors, die man anschließend ändern kann.
- DISK DUMP, erzeugt eine Statustabelle über die einzelnen Sektoren einer Diskette, es wird angezeigt ob ein Sektor normal beschrieben ist, ob er unbeschrieben ist oder ob er einen Fehler aufweist.
- CREATE BIN-FILE-LOADER, schreibt einen für das DOS nicht vorhandenen Lader für Binary Files auf die Diskette . Dieser Loader funktioniert ähnlich wie der N-DOS-Converter oder andere Programme dieser Art. Beim Laden einer mit dem BIN FILE LOADER bearbeiteten Diskette erscheint ein Menü, aus dem man nun direkt das gewünschte File laden kann. Es entsteht kein Verlust an Speicherplatz auf der Diskette, da nur die drei Bootsektoren und die letzten beiden Directorysektoren benötigt werden, d.h. Sektoren, die normalerweise von Files nicht in Anspruch genommen werden.
- CREATE BOOTABLE BASIC, macht aus Basic Files Bootprogramme, das bedeutet, daß kein DOS zum Laden benötigt wird. Der Programmautor meint, daß dadurch „die sooft unterschätzten Basic-Programme gleich in ein besseres Licht gerückt werden", denn ein Programm, das beim Anschalten des Computers gleich geladen wird, schaut man sich eher einmal an, als ein File, das „nur" aus Basic besteht und das mit dem LOAD/RUN Befehl geladen, bzw. gestartet werden muß. Beim Ladevorgang kann der Titel des Programms genannt werden, ebenfalls kann der voreingestellte Ladesound abgestellt werden, wenn dieser unerwünscht ist.

Am Ende der Anleitung schreibt Ralf David, daß eventuelle kleine Fehler im oder am Programm ihm doch mitgeteillt werden sollten , und daß man „als Belohnung" sozusagen mit Gratisupdates, also verbesserten Versionen versorgt wird. Ebenfalls wird er immer ein offenes Ohr für Anregungen und Verbesserungsvorschläge haben.

Eine gute Sache wie ich meine, denn nur durch Zusammenarbeit mit dem User lassen sich optimale Programme herstellen.

Der Preis des vielseitigen Diskettenmonitors liegt bei 38 DM. Man kann die Anschaffung dem interessierten Anwender nur empfehlen, allerdings ist die Anleitung für Einsteiger und Leute, die noch nicht „den vollen Durchblick haben" viel zu ungenau. Es fehlen Erklärungen zu Fachbegriffen wie DUMPS oder VTOC. Wenn jetzt ein Einsteiger sich aber trotzdem DYNATOS kaufen will, so sei empfohlen, sich zusätzlich ein Fachbuch zuzulegen, denn sonst wird nicht allzuviel verstanden werden, und man verliert schnell die Freude an diesem Programm.

Wer noch keinen Diskettenmonitor besitzt, ist mit DYNATOS auf jeden Fall gut beraten, um in die (Disketten-)Welt eines kleinen Ataris einzusteigen!

Arne Peters

Positiv: sehr vielseitig durch (De)Coder, versch. Editor und Creator, Bin-File-Loader u.a.; relativ leicht bedienbar; gutes Preis/Leistungsverhältnis
Negativ: zu sachliche Anleitung, daher nicht für Anfänger geeignet

ASM-Generalkarte

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (030) 3362063.
2. Elektronik von A-Z, Stresemannstr. 95, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 261041
3. Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 2201370.
4. CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 886383.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561) 880111.
7. Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 328555.
9. Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 6801403.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (02101) 6070.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0261) 665096-98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (02161) 21639.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 497169.
14. Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (0541) 53905.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (02389) 6071.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (02921) 75020.
18. Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (05241) 801.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 26636.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 417789.
22. Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
23. Bomico, Elbinger Straße 3, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (06181) 252381.
26. Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (06221) 46885.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (07252) 3058.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (08652) 63061.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0911) 288286.
34. Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.
35. micro-partner/Magic Bytes, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1834 o. 1835.
36. Basys-Soft, Forstgasse 19, 3440 Eschwege, Tel.: (05651) 4646.
37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (06421) 23048.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (089) 1234065.
40. TommySoftware, Gutzkowerstr. 35, 6000 Frankfurt 70, Tel.: (069) 614046.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (02822) 52151.
42. Rainbow Arts/Time Warp, Münsterstr. 27, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (05241) 16888/26688.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt Tel.: (02871) 183088

Der praktische Einkaufsführer

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 4124 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 4 10 81
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/ 57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EAS Computertechnik, Ferdinandstr. 16, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 34307.
EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11–49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356, USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
GTI GmbH, Oberhöchstadter Str. 53b, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 53863-3748.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Landquart Str. 46a, 9320 Arbon, Schweiz, Tel.: (004171) 462228.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX, Tel.: (00441) 3818745.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
micro-partner, Westenkamp 26, 4630 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S+S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Productions: s. Rainbow Arts!
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Die nächste Ausgabe erscheint am 22. April 1988
Anzeigenschluß für die Ausgabe 6/7 1988 ist der 22. April 1988

SPASS IST GRENZENLOS...

Für AMIGA

Garrison

„Garrison throws down the Gauntlet" (PUPULAR COMPUTING WEEKLY). „Ich muß sagen, es hat mich vollständig überzeugt" (ASM). Das sind nur einige Meinungen der Presse. Überzeugen Sie sich selbst . . .

Für AMIGA

Garrison II – The Legend Continues

Der Nachfolger zu Garrison, über 120 neue Level, viele neue Gegner, noch mehr versteckte Geheimnisse und Gefahren. Das absolute Muß für alle Garrison-Fans, natürlich wieder vom Erfolgsautor ANDREAS HOMMEL.

Für ST und AMIGA

Sky Fighter

„Sky Fighter von RAINBOW ARTS ist wohl das derzeit beste deutsche Ballerspiel auf dem AMIGA" – das sagt die AMIGA SPECIAL über das Programm von THOMAS HERTZLER, dem Autor des internationalen Hits BAD CAT.

Für COMMODORE 64

Antics

ANTICS ist eine Spielesammlung mit vier bisher unveröffentlichten Spielen. Bei der Entwicklung wurde besonderer Wert auf flotte Grafik, guten Sound und viel Spielspaß gelegt.
ASM 10/87: Preis/Leistung 10 Punkte!

Für COMMODORE 64

The Baby of Can Guru

Von einer wildgewordenen Affenhorde wurde einem Känguruh das Baby geklaut. Nun beginnt eine wilde Jagd quer durch den mit allerlei Tücken gespickten Urwald.
RUN 12/87: Sound 10 Punkte, Spaß 9 Punkte (von 10)

Für AMIGA

Thunder Boy

Im Thundervalley herrschte Eintracht und Frieden zwischen den Menschen und den dort lebenden Geschöpfen der Natur. Eines Tages verdunkelte sich der Himmel. Blitze zuckten am Himmel. Drago, der gefürchtete Drache mit unermeßlichen magischen Kräften war ins Tal gekommen und unterwarf Mensch und Tier. Nur Julian, der unerschrockene Sohn des Häuptlings konnte sich in Sicherheit bringen und macht sich nun auf den Weg, Drago zu besiegen.

RUSHWARE

VERTRIEB: RUSHWARE
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

Rainbow Arts

Österreich: Karasoft Schweiz: Thali A

SCHWARZENEGGER

PREDATOR

PREDATOR

PREDATOR™

ACTIVISION®

DER FILM ★ DAS SPIEL

Für Major Dutch Schaefer und seine Männer sind Befreiungsaktionen reine Routine. Auch dieses Mal – im südamerikanischen Dschungel scheint es kein Problem zu werden – bis ES kam – und das Grauen beginnt.
Alle menschlichen Vorsätze sind vergessen und Schaefer und seine Truppe sind nicht mehr länger die Jäger. Sie sind die Gehetzten – immer und immer wieder angegriffen von einem Feind, der sich dem Dschungel anpaßt und mit einer unmenschlichen Kraft zuschlägt.
Schaefer sieht sich dem Wesen gegenübergestellt, ohne seine Ausrüstung, und muß sich ganz auf seine körperliche Kraft und sein Denkvermögen verlassen. Der Dschungel ist seine einzige Hilfe und mit Intelligenz und Instinkt tritt er seine größte Herausforderung an: Am Leben zu bleiben!

ACTIVISION®

Erhältlich als Commodore 64/128 Cassette und Diskette, Amstrad CPC Cassette und Diskette (14.99). Atari ST

Activision Deutschland GmbH. Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76 · Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen · Exklusiv Distributer: Ariolasoft · Vertrieb Österreich: Karasoft · Vertrieb Schweiz: Thali AG